

Alles über Computer- und Videospiele
ASM · Alles über Computer- & Videospiele Nr. 9 September 1994
ASM
Das Spaß-Magazin
ISSN 0933-1867
Nr. 9 September 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50
4 399110 307502
Disney-Vergnügen zum Mitmachen:
Dschungelbuch
The Lion King
Für Euch unterwegs:
CES, Chikago
Comic-Salon
Roskilde-Festival
id · Epic · Apogee
Basement-Tonstudio
Wavetable-Soundkarten
Welche ist die Richtige?
Science-Fiction-Highlights:
Wing Commander 3
Outpost
Das Adventure ist wieder da!
Robinson's Requiem
TIPS & LÖSUNGEN AUF 11 SEITEN
Theme Park · King of the Dragons · 11th Hour · Al Quadim · K240
Heimdall2 · Vital Light · Inspektor Zebok · Banshee · Elfmania
TIE FIGHTER
STAR WARS – DIE ANDERE SEITE


ZOOL 2
GREMLIN

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Theme Park

© Electronics Arts

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Das Dschungelbuch

© Walt Disney

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Watchdog 7

© VR2

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

Motiv: Zool 2

© Gremlin

Jetzt schlankt's aber!

Mit einem Zischen landet die Fliege auf meinem Schreibtisch. Zarte Dampfwölkchen, die von der Landungsstelle aufsteigen, zeigen, daß es WIRKLICH heiß ist in meinem Büro. Mein PC ächzt; ich muß ihn mit Gewalt daran hindern, sich auszuziehen und seine Gehäuseteile mit dem Schwung der Verzweiflung in alle Richtungen zu werfen. Das Nürnberger Würstchen, das ich roh auf den Drucker gelegt hatte, ist jetzt schön knusprig braun und bereit zum Verzehr. Aber ob man es wirklich essen sollte? Dieses arme, dünne Würstchen hat bereits so viel an Substanz verloren, daß es regelrecht schlank wirkt – was man von dem Mann, dessen Spiegelbild mich mit müden Augen im Monitor anschaut, nicht in jeder Hinsicht behaupten kann.

Die heißesten Wochen des Jahres, freundlich unterstützt von der sonnenhungrigen Glasfront meines Büros, machen Menschen wie mir traditionell am meisten zu schaffen – Menschen, denen die Natur nicht nur Hosenträger, sondern auch einen guten biologischen Kälteschutz geschenkt hat.

Wen wundert es, daß allenthalben das Schlankheitsideal gepredigt wird? Die Dürre-Welle rollt – und sie rollt immer weiter, über die Frage menschlichen Körpergewichts hinweg in Bereiche des täglichen Lebens, wo man früher gar nicht in Konfektionsgrößen gedacht hat.

Die "Verschlankung des Managements" beispielsweise. Dieser betriebswirtschaftliche Fachbegriff soll in etwa bedeuten, daß unfähige Hänger, die Schwierigkeiten haben, ihren Namen richtig zu schreiben, sich aber dennoch in die Ebene der mittleren Entscheidungsverschlepper einschleichen konnten, einen Tritt in den – schlanken? – Hintern bekommen.

Wer als echt "in" und überlegen gelten (oder sich als besonders gehirnschlank beweisen) will, schaltet auf Englisch um und spricht dann etwa von "Lean Production". Das bedeutet übersetzt, man feuert die Hälfte der Leute, die eine Sache herstellen, um damit auf die andere Hälfte so großen Eindruck zu machen, daß sie fortan doppelt so heftig arbeitet – und davon natürlich in kurzer Zeit schön schlank wird. Auch ist dicke Freundschaft nicht mehr populär. Man bevorzugt dünne, oberflächliche Beziehungen.

"Schlank und schlagkräftig" – das wird wahrscheinlich deswegen so gern kombiniert, weil beides mit "schl" anfängt. Dabei sind doch die wirklich schlagkräftigen Typen häufig eher unter denen zu suchen, die durchaus etwas Gewicht auf den Rippen haben – man denke nur an meinen Doppelgänger Bud Spencer oder auch die umjubelten Catcher-Stars der amerikanischen Wrestling-Ligen.

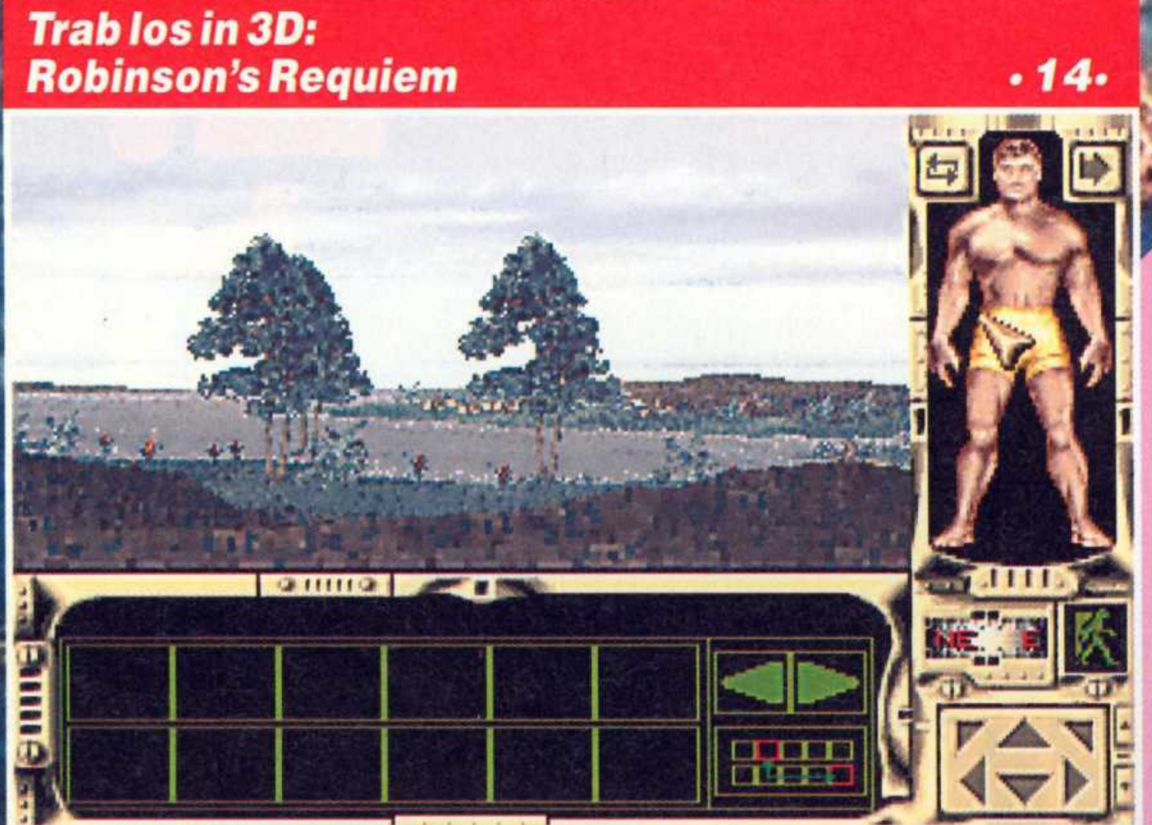
Und was macht die Spielebranche? Das immer dünner werdende Zeitpolster der Entwickler beschert uns muntere Herden magerer, unausgereifter Software-Produkte. Tag für Tag landen sie auf unseren (aufgeheizten) Schreibtischen: leichtgewichtige Software-Luftikusse, die der Markt schon nach wenigen Wochen wieder vergißt. Zum Glück gibt es allerdings auch noch spielerische "Schwergewichte", die richtig Spaß machen. Gerade deutsche Entwickler haben in diesem Jahr mit frischen Ideen die Szene bereichert. Auch etliche neue Spiele aus England, den USA und Frankreich lassen Freude aufkommen: Ob wir nun Sierras "Outpost" nehmen oder unser Highlight des Monats, "Robinson", ob "Wing Commander 3", "Al Quadim" oder, oder, oder...

Also, wenn es draußen nicht so heiß wäre, würde ich jetzt eine Demo veranstalten. Meine Forderungen: "Nieder mit magersüchtigen Spielideen!" und "Schüttet Westernhagen Backpulver ins Bier!"
Mächtig viel Vergnügen mit der neuen ASM und ein frisches Lüftchen wünscht Euch Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz, Chefredakteur

Trab los in 3D:
Robinson's Requiem • 14 •





HIGHLIGHTS ab Seite 14



REVIEW ab Seite 24

CD-ROM ab Seite 36

SHAREWARE ab Seite 88

AUGENSCHMAUS ab Seite 92

HARDWARE ab Seite 96

COMING SOON ab Seite 126

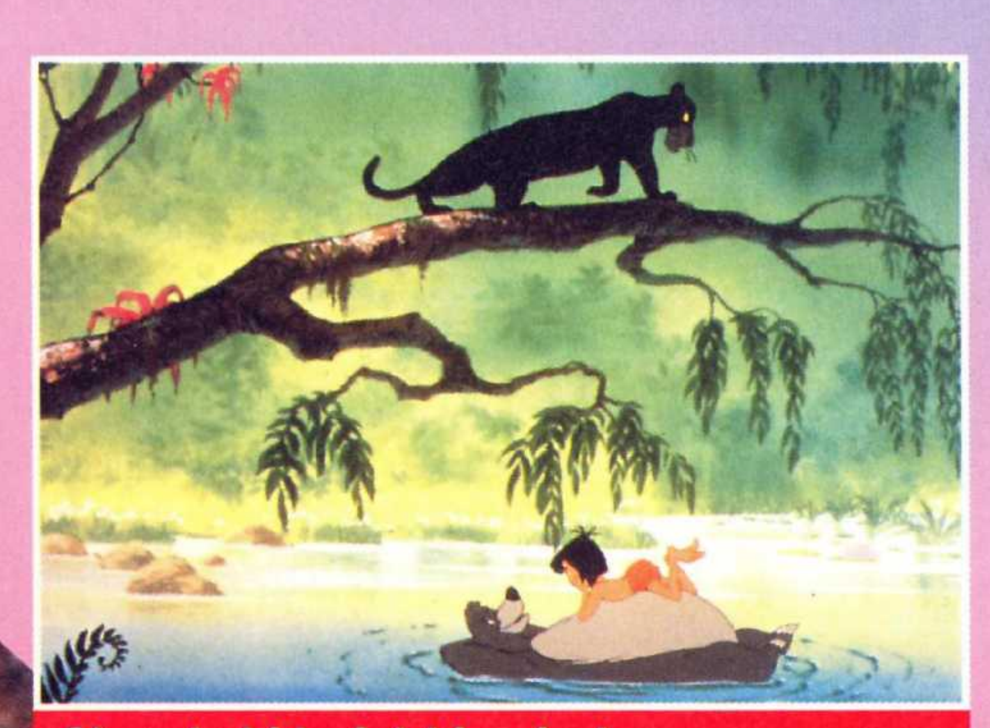
Blickpunkt



Wing Commander geht in die dritte Runde • 16 •



Secret Service
Tips & Lösungen
ab Seite 59



Oh, schubidu, ich bin wie duuu:
Das Dschungelbuch • 20 •



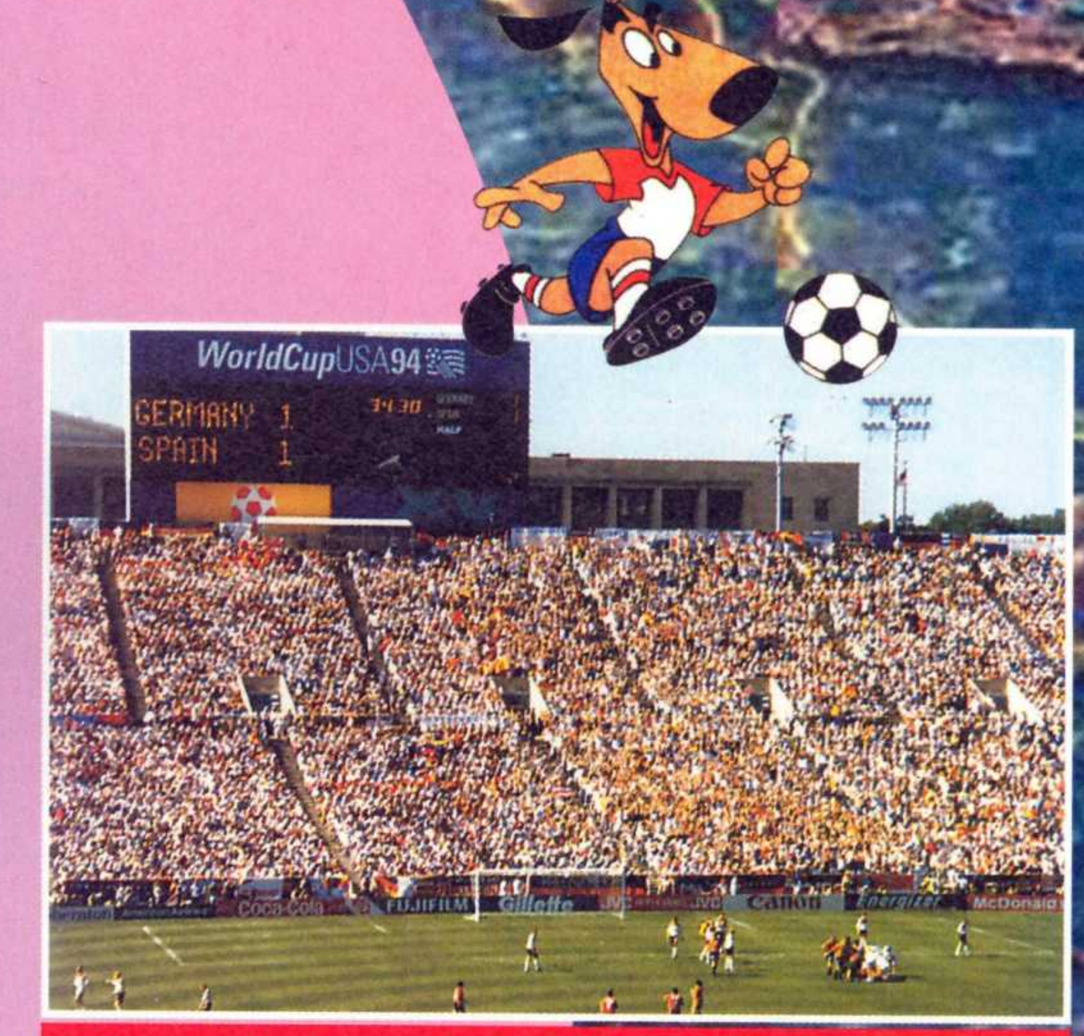
RUBRIKEN

REPLAY

ASM unterwegs ab Seite 106

Chicago, wir waren da! Sommer-CES '94 • 106 •





Ole, oleoleole – wir sind die Waldmeister, ole: Das Fußball-Software-Special • 84 •

COMPETITION

INHALT

Sim Weltraum – Kolonisiert den Weltraum mit Outpost • 36 •





Für 64er-Fans

Independent Softworks, eine Softwarefirma, die sich immer noch sehr stark für Commodores C64 einsetzt, hat den vermutlich zweitgrößten C64-PD-Versandhandel Master MM Soft durch Kauf übernommen. Damit sind bei Independent Softworks nun die über 1500 PD-Disks für Commodores Kleinsten erhältlich. Darunter befinden sich mehr als 200 Disketten für das GEOS-System.

Wer sich genauer informieren will, kann das bei **Independent Softworks, Markenhofstr. 22, 79199 Burg am Wald,** tun. **Telefon: 07661-93111, Fax: 07661-93112.**

Pinball Perfection

Epic MegaGames haut rein: Für den Shareware-Schlager **Epic Pinball** gibt's jetzt vier neue Spielflächen. Wie bei den ersten vier und den zweiten vier werden bei einer Registrierung rund 60 DM fällig – alle zwölf Tische gibt's für 105 DM. Die Shareversion bietet allerdings nur Ansichten der neuen Tische und besteht ansonsten nach wie vor aus der altbekannten "Android"-Spielfläche in einer leicht erweiterten "Super"-Version. Neu im einzelnen: Es gibt einen zusätzlichen Ball-Lock sowie ein Spin-Back in der linken Auslaufrinne. Nicht schlecht, aber auch nicht unbedingt "super".



▲ *Der geliftete Android...*



▲ *...und einer der neuen Tische*

Ein Skelett – wie nett!

Die Firma **Core Design** will demnächst wieder mit einem ausgefeilten Krawumm-Spiel namens **Skeleton Krew** überraschen. Es geht gegen eine Armee von Finsterlingen, die man auf den verschiedenen Planeten des Solarsystems trifft. Der Spieler sucht sich einen von drei Helden der "Krew" aus, der bringt dann ein Mini-Raumschiff als Krew-Mitglied Nummer 4 mit. Mit Spezialwaffen und ausgefuchster Steuerung geht es dann hart zur Sache. Erscheinen soll das Spiel für das Sega Mega Drive, den Amiga 1200 und Amiga CD32.



▲ *Bei Dragonstone irrt man auf der Erde herum...*

Als weitere Neuankündigung landete eine Demoversion von **Dragonstone** für den Amiga auf unserem Tisch. In diesem Rollenspiel übernehmt Ihr den Part eines Geists in Menschengestalt, der nicht weiß, wo er herkommt, wo er hinwill und was das alles soll. Dragonstone sieht ebenfalls sehr farbenfroh aus – mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.



▲ *...und sucht sich selbst*

Weiterhin gibt's erste Einblicke in das neue Adventure von Core Design, genannt **Universe**: Ein junger Mann namens Boris wird durch die seltsame Maschine seines Onkels in ein Asteroidenfeld verschlagen, auf dem eine fremde Rasse lebt. Wie er sich da durchschlägt und welche Abenteuer er erlebt, kann man als Computerspieler nachvollziehen. Gesteuert wird das Game mit der Maus, erste Versuche hinterließen einen guten Eindruck. Mal sehen, was die fertige Version bringt.



▲ *Universe heißt ein neues Adventure...*



▲ *...für Liebhaber von Space Operas*



▲ *Viel bunte Grafik bei Skeleton Krew*

Alte Autos – neues Programm

Max Design bringt ein neues Simulationsspiel auf den Markt, das Auto-Fan-Herzen höher schlagen lassen wird. **Oldtimer – Die Simulation der Automobilgeschichte von 1886-1929,** so der Name des Programms, beanspruchte zwei Jahre Entstehungszeit. Das Programm enthält alle geschichtsrelevanten Daten über die Entwicklung und Verbesserung von Automobilen, angefangen von der Pionierzeit bis hin zur automatisierten Herstellung vom Band.

Der Spieler übernimmt den Part eines Tüftlers, der sich bis hin zum Großindustriellen emporarbeiten muß – sozusagen ein digitalisierter Henry Ford. Das Programm, das auf CD erscheint, bietet viel Grafik, tolle Animationssequenzen und gerenderte und durch Raytracing entstandene Modellzeichnungen der berühmtesten Autos dieser Zeit. Das Programm wird im Herbst erscheinen, in der nächsten Ausgabe werdet Ihr einen Bericht lesen können.

Wer hat den TRAINER eingestellt?

Bei der Vorstellung des Programmes **Der Trainer** haben wir uns mit dem deutschen Distributor vertan. Nach Auskunft von **Software 2000** wird **nicht diese Firma** den Trainer vertreiben, wie wir fälschlicherweise berichteten. Das Programm kommt vom englischen Softwarehaus Black Legend, das in Deutschland keinen festen Exclusiv-Distributor hat. Wer das Spiel kaufen möchte und es beim Händler um die Ecke nicht findet, kann sich an **Die Cassette** in Minden wenden (Adresse unter **Wer ist wo?** auf Seite 132).

American Connection

Pizza Connection von **Software 2000** wird das erste weltweit vertriebene Computerspiel der norddeutschen Spieleschmiede werden. Grund dafür ist eine Partnerschaft mit **Microprose**, die jetzt beschlossen wurde. Neben den vorhandenen PC- und Amiga-Versionen wird es noch je eine neue für Macintosh, PC-CD-ROM und OS/2 geben. Damit dürfte wohl der weltweite Hunger nach Pizza gestillt werden.

Verwirrung um den Wing Commander

In der 8/94, in unserem Artikel "Doppelter Überschallknall" zum Programm **Wing Commander Armada** wurden ein paar **Wing-Commander-III-Bilder** abgedruckt, die für Verwirrung sorgten. Der Grund: Um die zukünftige Weiterentwicklung der Wing-Commander-Saga aufzuzeigen, haben wir zwei Bilder aus Wing Commander III mit in den Artikel gebracht. Ausgefuchste "Winger" haben sie bestimmt schon gefunden: Auf Seite 29 das obere, auf Seite 30 das zweite Bild von unten.

Eine Seeschlacht, die ist lustig

Das Seekriegs-CD-ROM-Spiel **Aegis – Guardian of the Fleet**, das in ASM 8/94 mit 10 ("Gut") abgeschnitten hat, wird von Softgold, 41564 Kaarst, in einer deutschen Version auf den Markt gebracht. Das von Software Sorcery, USA, entwickelte Game wird in den Staaten vom Time-Warner-Konzern vermarktet. Softgold übernimmt ab sofort den Exklusiv-Vertrieb für Time-Warner-Softwareprodukte in Deutschland. Wir dürfen uns also auf viele neue gut eingedeutschte US-Spiele freuen.



CDs für Multimedia

Multimediale Anwendungen – jeder spricht davon, jeder möchte an der neuen Medien-Welt teilhaben. Dementsprechend groß ist die Nachfrage nach allem, was rund ist und aussieht wie eine CD. Die **RAPTOR-Vertriebsgesellschaft** bringt eigene CD-Serien heraus, die den Hunger nach Multimedia-Applikationen stillen sollen. Unter dem Label SWAP sind bisher folgende Titel erschienen: **Gags & Games** für Windows und DOS bringt Kurzweil für gestreßte Computerbenutzer. **Types &Letters** ist speziell für DTP-Anwender gedacht, hier findet man 1000 frei skalierbare TrueType-Schriften und Font-Utilities. **Arts&Animation** enthält jede Menge CAD-, 2D- und 3D-Animations-, Raytracing- sowie sonstige Grafik-Software. Auf der CD **Sound&Players** findet man jede Menge WAV-Files und Windows-Soundprogramme. Jede einzelne CD ist im Fachhandel für 29,90 DM zu beziehen.

Neu hinzugekommen sind **Faxcartoons** mit lustigen und originellen Fax-Vorlagen, **Most Wanted** mit aktuellen und viel gewünschten Windows-Shareware-Programmen, **Word for Flirts** – das Flirt-Wörterbuch für Leute, denen es beim ersten Mal die Sprache verschlägt, **Megamania Vol. 1** mit Shareware-Programmen aller Arten. **Fonts&Icons** schließlich enthält jede Menge TrueType- und Adobe-Typ-1-Fonts sowie mehr als 10.000 Windows-Icons. Bis auf Fonts&Icons (35,90 DM) kosten diese CDs 49 DM.



Großes Multimedia-Angebot von Raptor ▶

Neue MPEG-Karte von Aztech

MPEG, der Standard für die Wiedergabe von Bildern in schneller Abfolge, wird für immer mehr Heimanwender erschwinglich. Neuestes Produkt in dieser Richtung ist die Oscar, eine kombinierte MPEG-Video und 16-Bit-Audio-Karte von Aztech Systems. Oscar spielt MPEG-Videos mit 30 Bildern pro Sekunde ab. Auch können MPEG-Filme von CD gelesen werden (Philips-CD-i-Standard), Oscar bietet damit erweiterte Möglichkeiten. Die Karte dürfte ab sofort im Handel erhältlich sein, der Preis dürfte sich um die 1000 DM bewegen.

Neue Video-CDs



Es war einmal ein kleiner Prinz, der in der Musikszene mit teilweise akustisch, teilweise auch textlich provozierenden Musikstücken für viel Furore sorgte. Plötzlich verschwand der kleine Prince und nannte sich fortan nicht mehr so, wie er sich darstellte. Was er in der Zwischenzeit tat, wollt Ihr wissen?

Er hat eine interactive Audio-/Video-CD im ReelMagic-Standard produziert. ReelMagic ist ein neuer Standard im Bereich MPEG-Animationen für PC. Besagter Prinz nennt sich nun auf der CD nur noch [Symbol], seine CD heißt ganz schlicht **[Symbol] Interactive.** Enthalten sind viel Musik, Videos, Spiele sowie atemberaubende Computer-Animationen und -grafiken- jedenfalls sagt das die Firma Sigma Designs Europa, die sich des Projekts angenommen hat und die Presse mit Ansichtsmaterial ziemlich kurzhält.

Neu erscheinen soll des weiteren auch eine CD-i-MPEG-CD, auf der Full-Motion-Video mit CD-Sound für Furore sorgen wird. CD-32-Benutzer gucken leider vorerst in die Röhre.

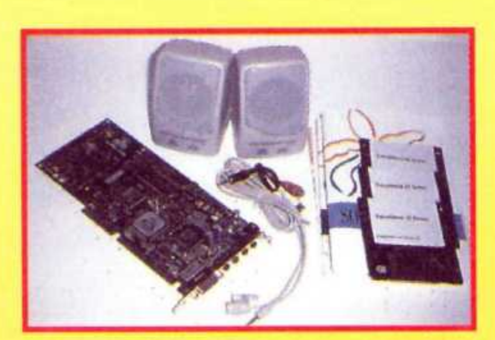
Chippie in HR2

An jedem ersten Samstag im Monat beginnt pünktlich um 15 Uhr eine Sendung rund um den Computer für Zuhörer aller Altersstufen. Am 3. September wird's umweltfreundlich, die Themen kreisen alle um den "Schlagsatz" Computer und Umwelt. **Chippie** nimmt Themen wie die folgenden auf: "Umweltorganisationen Rechner zu meßtechnischen Zwecken einsetzen", "Wie die Wettervorhersage auf modernste Technik zurückgreift", "Wie ökologisch vernünftige neue Computer gebaut werden", "Was mit dem Computer-Schrott passiert". Also nicht vergessen: UKW und HR2.

Noch mehr Wavetables

Als unser Vergleichstest von fünf Wavetable-PC-Soundkarten (in der vorliegenden Ausgabe ab Seite 98) sich schon auf der Zielgeraden befand, kamen noch zwei neue "Klangbretter" in der Redaktion an. Da diese beiden "Nachzügler" es in den Vergleichstest dieser Ausgabe gerade so eben nicht mehr geschafft haben, wollen wir Euch im Vorgriff auf ausführlichere Berichte zumindest noch einige erste Infos über sie geben.

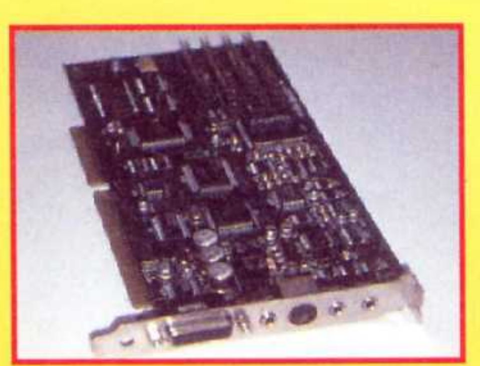
Bei der ersten Karte handelt es sich um Orchids neue **SoundWave 32 SCSI**, die für unter 600 DM angeboten wird. Für diesen Preis bringt sie neben den Klang-Features der *SoundWave plus* (siehe Testbericht) noch eine komplette SCSI-2-Schnittstelle mit – ein pfiffiges Einchip-SCSI-Subsystem macht's möglich. Das Interessanteste ist jedoch der Anschluß für ein Tochterboard nach *WaveBlaster*-Art. *Orchid* hat drei verschiedene Zusatz-Wavetable-Synthis in Planung. Der dickste davon soll unter 400 DM kosten, 4 Megabyte zusätzliche Samples und einen Extra-DSP mitbringen. Die Qualität der MIDI-Sounds soll dann alle Rekorde schlagen. Wir werden's testen, sobald wie möglich...



▲ *SoundWave 32 SCSI*

Neues auch aus der Grafikkarten- und Monitorschmiede *Miro*: Die **Miro Sound** soll rund 380 DM kosten. Ihre Wavetable-Synthese basiert auf *Yamahas* neuem Chip OPL-4. Ersten Versuchen zufolge scheint die Karte voll *SoundBlaster-Pro*-kompatibel zu sein. Sie benötigt keine Unterstützung durch TSR-Programme. Die Installation geschieht mit einem "intelligenten" Konfigurierer, der alle verfügbaren IRQs und DMAs der Reihe nach ausprobiert. Genial – aber an Karte, Konfigurations- und Treibersoftware wird noch gefeilt, und ein MIDI-Hörtest ist bislang noch nicht möglich gewesen. Mehr in Kürze.

Wir werden in Zukunft immer mal wieder Infos und Tests nachschieben über das, was sich auf diesem Markt so tut.



▲ *Miro Sound*



CALL AND PLAY

Versandtelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161



Ladenlokale Softwarehouse :
46483 Wesel / Dudelpassage/ 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausstr. 12/ 02821 - 14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/ 02831 - 87904

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon Mo.-Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Amiga

Titel		Preis
1869	DV	64,95
Alien 3	DA	47,95
Alienbreed 2	DA	47,95
Ambermoon	DV	69,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Apocalypse	DA	47,95
Arcade Pool	DA	29,95
Aufschw.Ost	DV	57,95
Beneath Steel Sky	DV	54,95
Body Blows-Galactic	DA	47,95
Brian t. Lion	DA	47,95
Bubba`n Stix	DA	49,95
Bundesliga-Manger 2.0	DV	67,95
Bundesliga-Man.Hattrick	DV	79,95
Burntime	DV	64,95
Campaign 2	DV	64,95
CannonFodder	DV	49,95
Captive 2/Liberat.	DA	54,95
Chaos Engine	DA	47,95
Chartbreaker	DV	x57,95
Chr. Columbus	DV	74,95
Cliffhanger	DA	29,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Cool Spot	DA	54,95
Crash Dummies	DA	39,95
Cyberpunk	DA	54,95
Das Schw. Auge	DV	69,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	64,95
Der Patrizier	DV	64,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dog Fight	DA	64,95
Doofus	DA	47,95
Dracula	DA	29,95
Dune 2	DV	49,95
Eish.Manager	DV	72,95
Elfmania	DA	47,95
Elite 2	DV	52,95
Eye of Storm	DV	59,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
FIFA Soccer Intern.	DV	i.V.
Flashback	DV	59,95
Formula One G.P.	DA	77,95
Genesia	EV	54,95
Goal	DV	29,95
Goblins 3	DV	66,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	62,95
Hist.Line 14-18	DV	67,95
Impos.Mission2025	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95
Innoc.unt.Caught	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
K 240/Uthopia 2	DA	57,95
Last Action Hero	DA	29,95
Legacy of Sorasil	DA	x47,95
Locomotion	DV	54,95
Lothar Mathäus	DA	59,95
Lotus Comp.Teil 1-3	DA	54,95
Magic Boy	DA	49,95
Manchester United - P.L. Champions	DV	59,95
Micro Machine	DA	47,95
Missles o.Xerion	DA	44,95
Monkey Island 1	DV	35,95
Monkey Island 2	DV	47,95
Morph	DA	47,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Naughty Ones	DA	47,95
Oscar	DA	47,95
Oxyd Magnum	DA	47,95
Perihelion	DA	47,95
Pinball Spezial - Edit/Dreams+Fantas.	DA	59,95

Amiga

Titel		Preis
Pizza Conection	DV	77,95
Robins.Requiem	DV	x59,95
Second Samurai	DA	59,95
Sens. Soccer Intern.	DA	39,95
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon the Sorcerer	DV	64,95
Skidmarks	DA	47,95
Soccer Kid	DA	49,95
Space Legends	DA	64,95
S. U. B.	DV	x54,95
Spaceward HO !	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Syndicate	DV	59,95
Terminater2/Arcade	DA	49,95
Tornado	DA	59,95
U. F. O.	DV	x64,95
World Cup Compilation - beinhaltet : o Goal, o Sens. Soccer 92/93, o Striker, o Championchip - Manager 94	DA	49,95
World Cup USA 94	DV	49,95
Winter Olympics	DA	59,95
WWF 1 oder 2	DA	29,95
Zool 2	DA	47,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)

Amiga Beneath Steel Sky	DV	49,95
Amiga Sierra Soccer	DV	39,95
Amiga Death or Glory	DV	69,95
PC 3,5 Tie Fighter	DA	69,95
PC 3,5 Die Siedler	DV	69,95
CDRom Theme Park	DV	69,95

Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Amiga 1200

Titel		Preis
1869	DV	67,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Anstoss	DV	64,95
Anstoss WorldCup	DV	49,95
Arcade Pool	DA	29,95
Brian the Lion	DA	44,95
Burning Rubber	DA	54,95
Burntime	DV	64,95
Chaos Engine	DA	44,95
Christ. Kolumbus	DV	69,95
Civilisation	DV	59,95
D - Generation	DA	29,95
Dennis	DA	57,95
Der Clou	DV	59,95
Dungerous Street	DA	49,95
Dynatech	DA	49,95
Elfmania	DA	x42,95
Gunship 2000	DA	67,95
Hanse Deluxe	DV	x34,95
Heimdal 2	DV	59,95
Ishar 2	DV	49,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DA	49,95
Naughty Ones	DA	44,95
Oscar	DA	44,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95
Robocod	DA	44,95
Secound Samurai	DA	54,95
Sim City 2000	EV	x49,95
Simon the Sorcerer	DV	69,95
Soccer Kid	DA	54,95
Star Trek	DV	67,95
Surf Ninja	DA	54,95
Total Carnage	DA	49,95
Theme Park	DV	x64,95
Zool 2	DA	44,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
1942 Pacifik Air War	DA	89,95
Aces o. Europe	DV	69,95
Alone Dark 2	DV	79,95
AL Quadim	EV	67,95
Alone Dark 2	DV	79,95
Anstoss	DV	67,95
Anstoss World Cup	DV	54,95
Arcade Pool	DA	29,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufschw.Ost	DV	64,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenerie	DV	i.V.
Beneath t Steel Sky	DV	69,95
Betr.at Krondor	DV	69,95
Bloodnet	DA	x87,95
Bloodstone	DA	59,95
Bund.Manag.2.0	DV	67,95
Bund.Manag.Hattrick	DV	x84,95
Burning Steel 2	EV	74,95
Burning Steel 2	DV	x87,95
Burntime	DV	79,95
Campaign 2	DV	74,95
Cannon Fodder	DA	59,95
Chartbreaker	DV	67,95
Chr.Columbus	DV	79,95
Com.Data1 o. 2 DV		49,95
Comanche	DV	82,95
Das schw.Auge 1	DV	79,95
Das schw. Auge 2	DV	x79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	79,95
Der Clou	DV	79,95
Der Patrizier	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Erweiterungs-Diskette	DV	39,95
Die Siedler	DV	79,95
Diggers	DV	64,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Eish.Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elite 2	DV	67,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye Beholder 3	DV	77,95
F1 Autorennen	DA	59,95
F14 Fleet Def.	DA	94,95
Fantasy Empire	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	69,95
Flugsimulator	DV	119,95
Form.One GP	DA	89,95
Freddy Pharkas	DV	67,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Goal	DV	39,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanse Deluxe	DV	39,95
Heimdal 2	DV	i.V.
Hexx, Heresy o.t.Wiz.	DA	67,95
Inca 2	DV	84,95
Indi. Jones 4	DV	47,95
Indy Car Racing	DA	49,95
In Extremis	DV	67,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kings Quest 6	DV	77,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Leg.Kyrandia 2	DV	67,95

PC 3,5 "

Titel		Preis
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course:		
Banff Springs		44,95
Belfry Wishaw		44,95
Castles Pines		44,95
Firestone		44,95
Innisbr.Copper		44,95
Maunea Kea		44,95
Pebble Beach		44,95
Pinehurst		44,95
Lothar Mathäus	DA	64,95
Mad News	DV	x79,95
Magic o. Endoria	DV	79,95
Mortal Combat	DA	49,95
Mokey Island 2	DV	47,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pac. Strike Speech		34,95
Pinball Dreams Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Data	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest f. Glory 4	DV	x67,95
Railw.Challenge	DV	67,95
Rally	DV	64,95
Ravenlooft	EV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Robins.Reqiuem	DV	59,95
Rüsselsheim	DV	64,95
Sabre Team	DV	x79,95
Sam & Max	DV	84,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim City 2000DATA	DV	34,95
Sim Farm	DV	79,95
Simon t.Sorcerer	DV	84,95
Software Manag.	DV	67,95
Space Legends	DA	74,95
SSN-21 Seawolf	DV	69,95
Starlord	DV	92,95
Star Trek 2 Judm.R.	DV	69,95
Strike Command.	DA	84,95
Strike Com.Data	DA	37,95
Strike C.Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	79,95
Subwar 2050	DV	89,95
Subwar 2050 DATA	DV	x54,95
Syndicate	DV	79,95
Syndicate Data	DV	36,95
System Shock	DV	x87,95
T. F. X.	DV	79,95
Terminater Rampage	DA	67,95
Theme Park	DV	74,95
Tie Fighter	DA	79,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 8	DV	74,95
Ultima 8 Speech	DV	39,95
Ultima 8 +Speech	DV	109,95
Unlimited Adventure	DV	79,95
Wallstr.Manager	DV	79,95
Winter Olympics	DA	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
X - Wing	DA	84,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95

PC-CDRom

Titel		Preis
Alone i.t. Dark 1	DV	89,95
Anstoss+Data	DV	84,95
Battle Isle 2	DV	84,95
Beneath Steel Sky	DV	94,95
Burning Steel incl. Editor sowie Data Schiffe/USA	DV	87,95
Burning Steel 2	EV	67,95
Burntime	DV	79,95
Comanche incl. Data 1+2 plus 10 Bonusmissionen	DV	89,95
Critical Path	DV	99,95
Das schw.Auge 1	DV	64,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Der Clou	DV	79,95
Der Planer u. Data	DV	84,95
DOOM Utilities	EV	39,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Behold. Triol.	DV	87,95
Eye of the Storm	DV	79,95
F 1 Autorennen	DA	64,95
Fantasy Empires	EV	67,95
Formula One GP und Leadbetter-Golf auf 1 CD/ DA+EV		59,95
Gabriel Nights	DV	79,95
Goblins 3	DV	89,95
Hand of Fate	DV	99,95
Hanniball+200Sharew.	DV	59,95
Hidden Below	DA	67,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journeym.Project	DV	67,95
Jurassic Park	DV	64,95
Lands of Lore	DV	89,95
Lost in Time	DV	87,95
Lukas Classic Advent.	DV	99,95
Lukas Flight Classics	DV	79,95
MAD News	DV	x89,95
Mega Race	DA	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might&Mag.Trio.	DV	87,95
Myst	DA	109,95
Outpost	DA	79,95
Patrizier	DV	87,95
Phantasmagoria	DV	i.V.
Privateer incl. Operation - und Speech	DA	97,95
Quest & Fun beinhaltet :		65,95
Kings Quest 5	DV	
Larry 5	DV	
Red Baron	DV	
Ouest for Glory 4	DV	x79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
Sam & Max	DV	x89,95
Shadow Caster	DA	89,95
SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Strike Commander incl. Speech - und Operation	DA	84,95
Syndicate plus Data	DV	89,95
T. F. X.	DV	84,95
Theme Park	DV	79,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 8+Speech	DV	89,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Who shot J.Rock	EV	89,95
Wizardry 6 + 7	DV	87,95
Zeppelin	DV	x87,95

Zubehör

Amiga Laufwerk extern	119,95
Amiga Laufwerk intern	99,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
Amiga Speichererweiterung :	
A 500 auf 1 MB	49,95
A 600 auf 2 MB	99,95
Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Analog-Pro für PC	77,95

Original Soundblaster Pro Stereo **179.-**

Original Soundblaster Pro 16 Basic **219.-**

Inland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM zuzügl. 3,-DM Zahlkartengebühr.
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. = Spiel in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten

Versandliste kostenlos anfordern !!!!!!!

Versand ohne Aufpreis im Sicherheitskarton !!!!!!

Ruf doch mal an !!!!!!



Hier sind sie wieder, die heißen Infos aus dem Land der 52 Sterne. Markus Krichel hat sich vom Fußballfieber erholt und beleuchtet die Szene Amerika.

King Soccer. Nach der Niederlage der deutschen Mannschaft konnte mich nur ein Besuch im Software-Laden trösten. Und siehe da: Das WM-Fieber macht auch hier nicht halt. Nach jahrelanger Dürre findet man plötzlich *Sensible Soccer*, *Goal*, *FIFA-Soccer* und Co. auch in amerikanischen Regalen. Schwacher Trost, aber immerhin... +++ **CES-News.** Die aktuellste Nachricht gleich vorweg: Die nächste CES wird nicht mehr an den Ufern des Lake Michigan, sondern unter der Liberty Bell stattfinden. Beschwerden der Aussteller veranlaßten die Messefirma, die Sommer-CES in eine andere Stadt zu verlegen. Good bye, Chicago – hello Philadelphia! Und die Entscheidung zeigte sofort Wirkung! Gleich nach Bekanntgabe der Standortverlegung unterzeichnete ***Nintendo*** einen Ausstellervertrag – die Firma, die bereits im Vorfeld mit Fernbleiben drohte, falls die Messe in Chicago bliebe. +++ **Lion meets Ape.** Hauptattraktion am Nintendo-Stand waren *Donkey Kong Country* und Virgins *The Lion King*. An den 50 Testsystemen mit spielbaren Versionen von *Donkey Kong Country* standen die staunenden Besucher Schlange – ein Beweis dafür, daß man 16-Bit-Systeme wie das Super NES nach wie vor ernstnehmen muß. +++ **Bescheiden.** ***Sega*** war zwar anwesend, allerdings fern von Halle 7 und auch nur mit einem sehr bescheidenen Stand. Außer für das Genesis-Aufsatzgerät *32X* warb man eifrig für *Sonic* und dessen neuen Kumpel *Knuckles*. Im Oktober soll das entsprechende Modul marktfertig sein.



▲ *Auf der CES im Dauergespräch: Ataris Jaguar*



▲ *Sid Meier läßt kolonialisieren*

Den Titel habt Ihr sicher schon erraten: *Sonic & Knuckles*! Für das 32X konnte man bereits 25 Softwarehersteller als Drittanbieter gewinnen. In den Staaten wird es für 150 Dollar über die Theke gehen. +++ **3DO still alive.** Zusammen mit ***Electronic Arts*** präsentierte sich ***3DO, Inc.***, in Halle 6. Mit Ausnahme einer fetzigen neuen Version von *FIFA-Soccer* gab es leider nicht viel Neues zu sehen. Firmengründer ***Trip Hawkins*** sülzt nach wie vor über die sensationellen Erfolge in Japan und erzählt, daß man jetzt auch ganz fix in Europa auf den Markt will. So langsam verliert der gute Mann seine Glaubwürdigkeit. +++ **Atari auf Talfahrt.** Für den Preis einer Schachtel Zigaretten können sich risikofreudige Investoren heuer gleich 2 Aktien von ***Atari*** in den Safe (wahlweise Papierkorb) legen. Nach den Börsengewinnen vom Jahresbeginn dürfte diese Talfahrt viele enttäuschen. +++ **Überraschungssieger Philips.** Lachender Dritter ist das CD-i-System von ***Philips***, von dem laut Firmenangaben zwischenzeitlich immerhin 350.000 Stück abgesetzt wurden. Grund dafür ist das ständig wachsende Software-Angebot. +++ **VRRROOOOMMM!** Racing-Fans werden an *NASCAR* von ***Papyrus Software*** ihre Freude haben. Mit der bereits bei *Indy Car Racing* unter Beweis gestellten Liebe zum Detail präsentiert man einen gelungenen Nachfolger. NASCAR-Rennen erfreuen sich bei amerikanischen Zuschauern insbesondere wegen der spektakulären Unfälle großer Beliebtheit. Wer einen 680 PS starken Boliden in die Leitplanken setzen will, ist hier bestens bedient. +++ **Mach hin, Sid.** ***Microprose*** präsentierte eine fast fertige Version des Civilization-Nachfolgers *Colonization*. ***Sid Meier*** ließ es sich nicht nehmen, das Spiel persönlich vorzuführen. Auf die Frage, welches Spiel er als nächstes in Angriff nehmen will, antwortete er: "Ich werde mich wohl wieder über das bereits vor zwei Jahren begonnene Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg hermachen." +++ Zum Schluß noch ein Wort in eigener Sache. Ich freue mich sehr über die vielen E-Mail-Messages, die ihr mir via Internet oder Compuserve zukommen laßt. Trotzdem muß ich darum bitten, daß Ihr Euch für Spieletips an die Redaktion wendet oder die Hotline anruft. Alle anderen Fragen beantworte ich wie immer gerne unter 73233,742 (Compuserve) oder 73233,742@compuserve.com (Internet). +++ Alles was sonst noch auf der CES abging, erfahrt Ihr von Marcus und Vera in dieser Ausgabe.

See you next month,

Euer Markus Krichel



▲ *Donkey Kong Country: vom wilden Affen gebissen*

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG

TEL.: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

IBM-PC		
1869	DV	79,90
1942-Pac.AirW.	DA	89,90
1990-'94erEdit.	DV	49,90
7thSwordofM.	??	inVorb.
AcesofP.+Data	DA	84,90
AcesofDeep	DV	*84,90
AcesoverEur.	DV	79,90
AcrosstheRh.	??	inVorb.
AirCombatCl.	EA	79,90
Alienbreed	DA	59,90
AloneinDark	DV	84,90
AloneinDark2	DV	84,90
Al-Qadim	EA	69,90
Anstoss	DV	69,90
-WorldCupEd.	DV	54,90
ArcadePool	DA	*34,90
ArchonUltra	DV	79,90
Arena-ElderScr.	EA	69,90
ArmouredFist	DA	*84,90
A-Train	DV	89,90
A-TrainC.-Kit	DV	44,90
AufschwungO.	DV	69,90
AwardW.Gold	DA	69,90
B-Wing	DV	44,90
BattleIsle2	DV	79,90
BazookaSue	DV	*84,90
BeneathSt.Sky	DV	69,90
BigFour	DV	64,90
Bioforge	DA	inVorb.
Bloodnet	DA	*84,90
BodyBlows	DA	59,90
Bun.M.Prof.	DV	69,90
Bun.M.3	DV	*89,90
BurningSteel	DV	79,90
-Data1	DV	39,90
-Data2	DV	39,90
Scen.Editor	DV	39,90
Burn.Steel2	EA	69,90
Burn.Steel2	DV	*84,90
Burntime	DV	79,90
Campaign2	DA	79,90
CannonFodder	DA	64,90
CaribeanDes.	DV	*79,90
Carr.atWarII	EA	79,90
CentralInt.	??	inVorb.
ChaosEngine	DA	*54,90
Chartbreaker	DV	*69,90
ChristophKol.	DV	79,90
Civilization	DV	89,90
ClassicP.C.	DA	79,90
Colonization	??	inVorb.
Comanche	DV	84,90
-Data1	DV	49,90
-Data2	DV	59,90
CoolSpot	DA	59,90
Corridor7	DA	39,90
D-Day	??	inVorb.
Daemonsgate	DA	64,90
Dang.Streets	DA	*49,90
DarkLegion	??	inVorb.
DarkSun	DV	79,90
Dassch.Auge	DV	79,90
Dassch.Auge2	DV	*79,90
DayofTentacle	DV	84,90
DeathorGlory	DV	*89,90
Delta5	EA	*69,90
DesertStrike	EA	*69,90
DerClou	DV	79,90
DerPlaner	DV	79,90
-Datadisk	DV	44,90
DerPatrizier	DV	79,90
DerSchimSs.	DV	84,90
DieSiedler	DV	79,90
Dreamlands	DV	59,90
Dune2	DV	64,90
DungeonHack	DV	79,90
Dynablaster	DA	69,90
EishockeyMan.	DV	79,90
ElderScrolls	EA	69,90
Elite2	DV	69,90
EmpireDeluxe	DV	69,90
ExcellentGam.	DA	69,90
EyeofBeh.	DV	39,90
EyeofBeh.2	DV	79,90
EyeofBeh.3	DV	79,90
F-1	DA	69,90
F-14FleetDef.	DA	89,90
F-15StrikeE.3	DA	89,90
FantasyEmp.	DV	79,90
FieldsofGlory	DA	89,90
FIFASoccer	DV	*69,90
Fire&Ice	DA	59,90
Flashback	DV	69,90
FleetDefender	DA	89,90
Flugsim.5.0	DV	129,90

IBM-PC		
Flugsim.5.0	EA	89,90
-NewYork	EA	49,90
-Paris	EA	49,90
-SanFrancisco	DA	69,90
-Washington	DA	64,90
FormulaIGP	DA	89,90
FreddyPharkas	DV	69,90
GabrielKnight	DV	74,90
Gobbliins2	DV	84,90
Gobbliins3	DV	79,90
HandofFate	DV	74,90
Hanse-DieExp.	DV	*44,90
Harpoon2	EA	*79,90
Hattrick	DV	*79,90
Hellcab	??	inVorb.
Hexx,Her.ofW.	DA	69,90
HistoryLine	DV	69,90
Inca	DV	89,90
Inca2	DV	84,90
IndianaJones4	DV	49,90
IndyCarRacing	DV	79,90
-RacingTracks	DA	*34,90
Inferno	??	inVorb.
InherittheE.	EA	69,90
Int.Sens.Socc.	DV	39,90
Ishar3	EA	*79,90
JordaninFlight	DA	74,90
JurassicPark	DV	69,90
Kickoff3	DV	64,90
KindofMagic	DV	69,90
KingsQuest6	DV	79,90
LandsofLore	DV	64,90
LastActionHero	DA	54,90
Leis.SuitL.6	DV	74,90
Legacy	DV	89,90
Leg.ofKyran.2	DV	74,90
Lemmings2	DA	49,90
Links386Pro	DA	89,90
LinksBanff	EA	44,90
LinksBelfry	EA	44,90
LinksCastleP.	EA	44,90
LinksFirestone	EA	44,90
LinksInnisbrook	EA	44,90
LinksMaunaK.	EA	44,90
LinksPebbleB.	EA	44,90
LinksPinehurst	EA	44,90
Lollypop	DA	*74,90
LordsofPower	DA	79,90
LostVikings	DV	79,90
LotharMatth.	DV	69,90
M1TankPl.	DA	34,90
MadNews	DV	*79,90
MadTV	DV	39,90
MagicofEnd.	DV	79,90
ManiacMan.2	DV	84,90
MastersofO.	DA	89,90
Mechwarrior2	DA	inVorb.
MichaelJordan	DA	74,90
Might&M.4	DV	79,90
Might&M.5	DV	84,90
MonkeyIsl.1	DV	39,90
MonkeyIsl.2	DV	49,90
MortalKombat	DA	64,90
NFLCoaches	DA	79,90
NHLHockey	DA	79,90
Overdrive	DA	*59,90
Overlord	DA	*69,90
PacificStrike	DA	84,90
-Speech	DA	44,90
Patriot	DA	79,90
Penth.HotN.	DA	39,90
Penth.Deluxe	DV	64,90
PinballDreams	DA	64,90
PinballDr.2	DA	39,90
PinballFantas.	DA	64,90
Pirates	DA	34,90
PiratesGold	DV	89,90
PizzaConn.	DV	84,90
PoliceQuest4	DV	69,90
Populous2	DA	74,90
PremierShip	??	inVorb.
PrinceofPers.2	DA	69,90
Privateer	DA	84,90
-Speech	DA	44,90
-SpecialOp.1	DA	44,90
Privat.+Speech	DA	89,90
QuarterPole	DV	69,90
QuestforGl.3	DV	69,90
QuestforGl.4	EA	69,90
QuestforGl.4	DV	*74,90
Railr.Tyc.Del.	DA	79,90
RailwayChall.	DV	69,90
Ravenloft	EA	79,90
Ravenloft	DV	inVorb.
RedBar.+Data	DV	89,90

IBM-PC		
Reunion	DV	74,90
RighteousFire	DA	44,90
RingsofMed.G.	DV	79,90
RiseoftheRob.	??	inVorb.
RobinsonsReq.	DV	64,90
Rüsselsheim	DV	69,90
SabreTeam	DV	79,90
Sam&Max	DV	84,90
SealTeam	DA	79,90
SensibleSoccer	DA	59,90
-International	DV	39,90
SerpentIsle	DA	79,90
Seven.Sw.ofM.	??	inVorb.
Shadowcaster	DA	79,90
SherlockHolm.	DV	79,90
Silverball	DA	59,90
S.CityDeluxe	DA	79,90
S.City/Popolus	DA	79,90
S.City2000	EA	79,90
S.City2000	DV	84,90
S.City2000Sc.	EA	39,90
S.City2000Sc.	DV	39,90
SimFarm	DV	79,90
SimHealth	??	inVorb.
SimLife	DV	84,90
SimontheSorc.	DV	84,90
SoftwareMan.	DV	79,90
SpaceHulk	DA	79,90
Spelunx	EA	*69,90
SSN21Seawolf	EA	79,90
SSN21Seawolf	DV	79,90
Starlord	DA	89,90
StarT.Judg.R.	DA	79,90
StarT.Judg.R.	DV	84,90
StarT.NextG.	??	inVorb.
StreetFighter2	DA	64,90
StrikeComm.	DA	84,90
-Speech	DA	39,90
-Tactic.Oper.1	DA	44,90
Stronghold	DV	79,90
S.U.B.	DV	*69,90
Subwar2050	DV	89,90
-MissionDisk	DV	*54,90
Syndicate	DV	79,90
-DataDisk	DV	44,90
SystemShock	DV	*84,90
TaskForce1942	DA	89,90
Termin.2029	EA	74,90
-OperationSc.	EA	49,90
Termin.Ramp.	EA	69,90
TheChaosE.	DA	*54,90
TheElderscrol.	EA	69,90
TheGreatest	DV	64,90
TheLegacy	DV	89,90
TheLostVikings	DV	79,90
TheatreofD.	DA	69,90
ThemePark	DV	79,90
TieFighter	DA	84,90
Tornado	DA	79,90
-DesertStorm	DA	44,90
TubularWorlds	DA	69,90
Turrican2	DA	69,90
UFO	DV	89,90
Ultima7II	DA	79,90
Ultima8	DV	84,90
-Speech	DV	44,90
UltimaUw.	DA	74,90
UltimaUw.2	DA	74,90
Underakill.M.	??	inVorb.
Universe	??	inVorb.
UnlimitedAdv.	DV	79,90
Unn.Roughn.	DA	69,90
Unnat.Selec.	DA	69,90
VictoryatSea	EA	*79,90
WarintheGulf	DV	74,90
Warlords2	EA	79,90
-Datadisk	EA	69,90
WarinRussia	EA	79,90
WerewolfKA50	DA	*69,90
WhalesVoyage	DV	74,90
WingArmada	DA	*69,90
WingC.2+Sp.	DV	79,90
-Spec.Op.1+2	EA	49,90
WingC.Acad.	DA	64,90
WingsofGl.	DV	inVorb.
Wizardry7	DV	84,90
WorldC.USA	DV	64,90
WorldC.Year	DA	69,90
WorldWar2	DA	74,90
WWFEur.R.	EA	69,90
Xenobots	DA	74,90
X-Wing	DA	84,90
X-WingB-Wing	DV	44,90
X-WingUp.Kit	DV	59,90
Zeppelin	DV	79,90

CD-ROM		
7thGuest	DA	89,90
10J.Interplay	DA	89,90
11thHour	DA	*129,90
1942-Pac.AirW.	DA	inVorb.
AcesofDeep	DV	*79,90
Aegis-G.offF.	EA	79,90
AharddaysN.	EA	69,90
Al-Quadim	EA	69,90
AloneinDark	DV	89,90
AnstossW.C.E.	DV	84,90
ArchonUltra	DV	69,90
Bat2	DV	79,90
BattleIsle2	DV	84,90
-SceneryCD	DV	*49,90
Ben.aSteelS.	DV	89,90
Bioforge	DV	inVorb.
Bloodnet	DA	*84,90
BurningSt.	DV	84,90
BurningSt.2	EA	69,90
Burntime	DV	79,90
CannonFodder	??	inVorb.
CaribbeanDis.	DV	*84,90
Civilization/RR	DV	64,90
Comanche	DV	89,90
CreatureShock	??	inVorb.
CriticalPath	DV	99,90
DarkLegion	??	inVorb.
DarkSun	DV	79,90
Dassch.Auge	DV	69,90
Dassch.Auge2	DV	inVorb.
DLGolf/F.1GP	DA	64,90
DayofTentacle	DV	89,90
DerClou	DV	*79,90
DerPatrizier	DV	84,90
DerPlaner	DV	84,90
Draculaunl.	DA	89,90
DragonLore	DV	*69,90
Dragonsphere	DA	84,90
DungeonHack	EA	69,90
EleventhHour	DA	*129,90
Elite2	DV	69,90
EmpireDeluxe	DV	69,90
ErbenderErde	EA	inVorb.
EyeofB.Tril.	DV	84,90
EyeofStorm	DV	79,90
FantasyEmp.	DV	69,90
FIFASoccer	DV	*89,90
Form.IGP	DA	64,90
GabrielKnight	DV	79,90
Gobliins2	DV	84,90
Gobliins3	DV	94,90
Golden7	DV	89,90
GrandestFleet	??	inVorb.
Guard.ofFleet	DA	79,90
Guns.2000+Sc.	DA	64,90
HandofFate	DV	104,90
Harpoon	DA	39,90
Hattrick	DV	*84,90
Hellcab	??	inVorb.
HerbertGröne.	DV	39,90
HiddenBelow	DA	*69,90
HistoryLine	DV	64,90
Inca	DV	109,90
Inca2	DV	109,90
IndianaJones4	DV	69,90
Inferno	DA	*89,90
IronHelix	DA	79,90
Ishar3	EA	*79,90
JourneymanP.	DA	69,90
JurassicPark	DV	69,90
Kickoff3	DV	64,90
KindofMagic	DV	69,90
KingsQuest5	DA	79,90
KingsQuest6	DA	84,90
LabyrinthofT.	EA	74,90
LandsofLore	DV	89,90
LegendofKy.2	DV	104,90
Leis.SuitL.6	DV	79,90
Leis.S.L.Col.	DV	84,90
Lollypop	DA	*69,90
LemmingsDP	DA	69,90
LostinTime	DV	84,90
Luc.A.Cl.Adv.	DV	99,90
Luc.A.Cl.Sim.	DA	79,90
MadNews	DV	*84,90
Manenough	DV	84,90
Man.Mans.2	DV	89,90
MegaRace	DV	69,90
Might&M.Tri.	DV	84,90
Myst	DA	119,90
No.2Collection	DV	64,90
Nomad	DA	64,90
Outpost	DA	84,90
Outpost	DV	*84,90
Patriot	DA	39,90

CD-ROM		
Phantasmag.	DV	inVorb.
PinballDel.Ed.	DA	*74,90
PoliceQuest4	DV	*79,90
Privateer	DA	99,90
QuantumGate	EA	99,90
Quest&Fun	DV	69,90
QuestforGl.4	DV	*79,90
Railr.T.D./Civ.	DV	64,90
Ravenloft	EA	79,90
Ravenloft	DV	*69,90
RebelAssault	DA	79,90
RebelAssault	DV	79,90
ReturntoZork	DA	84,90
Reunion	DV	74,90
RingsofM.Gold	DV	79,90
Ringworld	EA	69,90
RiseofRobots	??	inVorb.
SabreTeam	??	inVorb.
Sam&Max	DA	84,90
Sam&Max	DV	*89,90
Shadowcaster	DA	89,90
SherlockHol.	DV	89,90
SpaceHulk	DV	89,90
SpaceQ.Coll.	DV	*84,90
Spacew.Ho!	??	inVorb.
Spellc.PartyP.	EA	69,90
StarControl1&2	DA	*44,90
Starlord	DV	89,90
StarTrek	EA	84,90
StarT.NextG.	DA	inVorb.
StrikeComm.	DA	84,90
Stronghold	DV	79,90
Subwar2050	DV	*99,90
SyndicatePlus	DV	89,90
TFX	DA	89,90
TheHiddenBel.	DA	*69,90
TheHorde	EA	79,90
TheJourney.P.	DA	69,90
ThemePark	DV	79,90
TieFighter	EA	*84,90
TopShots	??	inVorb.
Tornado	DA	89,90
Turrican2	DA	*64,90
UFO	DV	89,90
Ultima7Compl.	DA	89,90
Ultima8	DV	109,90
UltimaUw.1&2	DA	84,90
Underakill.M.	DV	104,90
WhalesVoyage	DV	74,90
WhoshotJ.R.	EA	89,90
WingArmada	DA	inVorb.
WingComm.2	EA	119,90
WingsofGlory	DV	*89,90
Wizardry6+7	DV	84,90
Woodstock	??	inVorb.
WorldC.Y.'94	DA	69,90
WrathofGods	EA	109,90
Zeppelin	DV	*84,90

CD-ROM-LW	
MitsumiFX	299,90
001D[illegible]	

JOYSTICKS PC	
[illegible]	34,90
SV201M5	19,90
SV202M6	44,90
SV203M6/Gc.	34,90
SV206SpeedR.	49,90
SV207Comm.	24,90
SV209Gamec.	29,90
SV210Gamec.[illegible]	

GRAVIS PC	
[illegible]	69,90
Analog	79,90
AnalogPro	49,90
Gamepad[illegible]	

CH PC	
[illegible]	44,90
MachI	54,90
MachIPlus	64,90
MachII	74,90
MachIII	89,90
Flightstick	159,90
FlightstickPro	159,90
VirtualPilot	84,90
Gamecard[illegible]	

SOUNDBLASTER	
[illegible]	119,90
2.0Deluxe	179,90
ProValueEd.	229,90
16Basic	299,90
16MultiCD	379,90
16MultiCDASP	379,90
16SCSI-2	449,90
16SCSI-2ASP	369,90

AMIGA		
1869	DV	69,90
AlfredChicken	DA	49,90
Alien3	DA	49,90
Alienbr.Sp.Ed.	EA	29,90
Alienbreed2	DA	49,90
Ambermoon	DV	79,90
Anc.ArtofWar	DA	69,90
Anstoss	DV	69,90
-WorldCupEd.	DV	54,90
Apocalypse	DA	49,90
ArcadePool	DA	29,90
AssassinSp.Ed.	DA	34,90
A-Train	DV	79,90
A-TrainCon.Kit	DV	49,90
AufschwungO.	DV	64,90
AwardWin.2	DA	69,90
B-17FlyingF.	DA	69,90
BattleIsle2	DV	*79,90
BattleIsleD.2	DA	49,90
BattleTeam	DA	74,90
BazookaSue	DV	*79,90
BCKid	DA	59,90
Ben.aSteelSky	DV	64,90
Benefactor	??	inVorb.
BigFour	DV	64,90
BodyBlowsGal.	DA	49,90
BriantheLion	DA	49,90
Bubba'n'Stix	DA	39,90
Bund.M.Pr.V.2	DV	69,90
Bund.Man.3	DV	*84,90
Burntime	DV	69,90
Campaign2	DA	74,90
CannonFodder	DA	59,90
CaribbeanDes.	DV	*69,90
Chartbreaker	DV	*64,90
ChaosEngine	DA	49,90
ChristophKol.	DV	74,90
Civilization	DV	74,90
Cliffhanger	DA	39,90
CoolSpot	DA	59,90
CrashDum.	DA	49,90
D-Day	EA	64,90
Darkmere	DV	64,90
Dasschw.Auge	DV	74,90
DeathorGlory	DV	84,90
DerClou	DV	69,90
DerPatrizier	DV	69,90
DerSchatzimS.	DV	*79,90
DieSiedler	DV	79,90
DisposableH.	DA	49,90
Dogfight	DA	69,90
Dracula	DA	39,90
Dreamlands	DV	59,90
Dune2	DV	59,90
Dynablaster	DA	54,90
Dynatech	DV	59,90
EishockeyMan.	DV	74,90
Elfmania	DA	49,90
Elite2	DV	59,90
Elysium	DV	69,90
ExcellentGam.	DA	64,90
EyeofBeh.1	DV	39,90
EyeofBeh.2	DV	79,90
F-117Nighth.	DA	69,90
Fatman	DA	49,90
FIFAInt.Soccer	DV	inVorb.
Flashback	DV	64,90
Formula1G.P.	DA	74,90
Goal	DV	59,90
Gobliins2	DV	74,90
Gobliins3	DV	69,90
Gunship2000	DA	69,90
Hanse-DieExp.	DV	*44,90
Hattrick	DV	*69,90
Heimdall2	DA	64,90
HiredGuns	DA	64,90
HistoryL.14/18	DV	69,90
Imposs.Miss.	DA	69,90
IndianaJones4	DV	49,90
Int.Sens.Socc.	DV	39,90
Ishar2	DV	59,90
Ishar3	??	inVorb.
JurassicPark	DV	64,90
K240	DA	54,90
KickOff3	DV	inVorb.
KingsQuest6	DV	*64,90
KindofMagic	DV	69,90
KultofSpeed	DA	InVorb.
LastActionHero	DA	39,90
Lemmings2	DA	39,90
Liberation	DA	54,90
Lionheart	DA	59,90
Lollypop	DA	*64,90
LordsofPower	DA	74,90
LostVikings	DV	64,90

AMIGA		
LotharMatth.	DV	64,90
Lotus1-3	DA	59,90
M1TankPlatoon	DA	39,90
MadNews	DV	*69,90
MadTV	DV	39,90
MagicofEnd.	DV	inVorb.
MicroMach.	DA	49,90
MissilesoverX.	DA	49,90
MonkeyIsl.	DV	39,90
MonkeyIsl.2	DV	49,90
MortalKombat	DA	59,90
Mr.Nutz	DA	49,90
NaughtyOnes	DA	49,90
No.2Collection	DV	69,90
Overlord	DA	*64,90
PenthouseDel.	DV	59,90
Perihelion	DA	49,90
PinballDreams	DA	49,90
PinballFant.	DA	59,90
PinballEdition	DA	64,90
Pirates	DA	34,90
PizzaConn.	DV	79,90
Populous2+	DA	69,90
PrimeMover	DA	59,90
Puggsy	DA	64,90
QuarterPole	DV	*64,90
Reunion	DV	inVorb.
RingsofM.Gold	DV	69,90
RobinsonsReq.	DV	*64,90
Rüsselsheim	DV	*64,90
SecondSam.	DA	64,90
Seek&Destroy	DA	39,90
Sens.Socc.Int.	DV	49,90
SierraSoccer	DV	49,90
SimCityDeluxe	DA	79,90
SimCity/Popul.	DA	69,90
SimLife	DV	79,90
SimontheS.	DA	69,90
Skidmarks	DA	49,90
SoccerKid	DA	64,90
SoftwareMan.	DV	69,90
SpaceHulk	DA	64,90
SpacewardHo!	DV	69,90
StreetFighter2	DA	34,90
Starlord	DV	69,90
SUB	DV	*59,90
SuperTetris	DA	74,90
Syndicate	DV	64,90
Team17C.Vl.1	Da	59,90
TheatreofD.	DA	64,90
TheChaosEng.	DA	49,90
TheLostVikings	DV	64,90
ThePerfectGen.	DV	74,90
-DataDisk	DA	44,90
ThemePark	DV	*64,90
Tornado	DA	69,90
Traps'n'Treas.	DV	64,90
Turrican3	EA	49,90
Turrican3	DA	64,90
UFO	DA	*69,90
Universe	??	inVorb.
Uridium2	DA	49,90
Walker	DA	64,90
WarintheGulf	DV	69,90
WhalesVoyage	DV	69,90
WingComm.1	DV	49,90
Wiz'n'Liz	DA	64,90
WorldC.USA	DV	*54,90
WWFEur.R.	EA	29,90
Yo!Joe!	DA	59,90
Zeppelin	DV	*69,90
Zero	DA	*64,90
Zool	DA	19,90
Zool2	DA	49,90

GRAVIS AMIGA	
Switch	64,90
Gamepad	44,90

JOYSTICKS AM	
SV119Junior	14,90
SV120Jr.Stick	14,90
SV121ITurbo	14,90
SV122II	14,90
SV123IIISup.	19,90
SV124IITurbo	19,90
SV125VS.-b.	34,90
SV126VIJeff.	24,90
SV127VIITop.	34,90
SV128Megab.	34,90
SV129IXFootp.	49,90
SV131Superstar	24,90
SV132Hyper.	29,90
SV133Mega.	39,90
SV134Jr.Mega.	29,90

AMIGA 1200		
1869	DV	69,90
Alienbreed2	DA	59,90
Anstoss	DV	69,90
-WorldCupEd.	DV	54,90
ArcadePool	DA	29,90
BodyBlowsGal.	DA	59,90
BurningRubber	DA	64,90
Burntime	DV	79,90
ChaosEngine	DA	49,90
ChristophKol.	DV	74,90
Civilization	DV	69,90
DerClou	DV	69,90
DerSchatzimS.	DV	*79,90
Gunship2000	DA	*69,90
Hanse-DieExp.	DV	*44,90
Hattrick	DV	*69,90
Heimdall2	DV	64,90
Imposs.Miss.	DA	69,90
Int.Sens.Socc.	DV	39,90
Ishar	DA	64,90
Ishar2	DV	59,90
Ishar3	??	inVorb.
JurassicPark	DA	64,90
Kickoff3	DV	64,90
KingsQuest6	DV	*64,90
Morph	DA	*64,90
NaughtyOnes	DA	49,90
PenthouseDel.	DV	59,90
PinballFant.	DV	59,90
Reunion	DA	inVorb.
RobinsonsReq.	DV	*64,90
Sec.Samurai	DA	64,90
SimCity2000	EA	*54,90
SimLife	DV	79,90
SimontheS.	DV	79,90
SoccerKid	DA	64,90
StarTrek	DV	69,90
SUB	DV	*59,90
TheChaosE.	DA	49,90
TFX	DA	*69,90
ThemePark	DV	inVorb.
Tornado	DA	inVorb.
TotalCarnage	DA	59,90
Transarctica	DV	59,90
TubularWorlds	??	inVorb.
UFO	DV	*69,90
WhalesVoyage	DV	64,90
Zool	DA	49,90
Zool2	DA	49,90

CD 32		
Al.Sp.E.+Qwak	DA	49,90
BattleChess	EA	54,90
Ben.aSteelSky	DV	*54,90
Bubba'n'Stix	DA	59,90
CannonFodder	DA	*59,90
ChaosEngine	DA	59,90
ChuckRock	DA	34,90
DerClou	DV	69,90
Dispos.Hero	DA	59,90
Elite2	DV	59,90
Fire&Ice	DA	49,90
FormulaIGP	DA	inVorb.
FuryofFurries	DA	59,90
Gunship2000	DA	69,90
Heimdall2	DA	64,90
Imposs.Miss.	DA	*64,90
Int.Sens.Soc.	DV	*49,90
JamesPond3	DA	64,90
JurassicPark	DV	64,90
Kickoff3	DV	inVorb.
LabyrinthofT.	EA	59,90
Lemmings	DA	49,90
LotusTriology	DA	59,90
MegaRace	DA	inVorb.
PinballFantas.	DA	64,90
Pirates!Gold	DA	64,90
ProjectX+F17	DA	49,90
Sec.Samurai	DA	54,90
Seek&Destroy	DA	49,90
SensibleSoccer	DA	49,90
-International	DV	*49,90
Sleepwalker	DA	59,90
SoccerKid	DA	64,90
Striker	DA	59,90
TFX	DA	*69,90
TheChaosE.	DA	59,90
ThemePark	DV	inVorb.
TotalCarnage	DA	64,90
UFO	DV	*64,90
Ultim.BodyB.	DA	59,90
Universe	??	inVorb.
Trolls	DA	59,90
Zool	DA	59,90
Zool2	DA	59,90

SOFTSALE LADENGESCHÄFTE

BREMEN, BAHNHOFSPLATZ 9 • HANNOVER, MARKTSTR. 47, HILDESHEIM, OSTERSTR. 24 • NIENBURG, SCHLOSSPLATZ 19

ALLE PREISE IN DM

DV=KPL. DT. VERS. DA=DT. ANL. EA=ENGLISCH *=TITEL BEI ANZEIGENSCHLUSS NOCH NICHT LIEFERBAR. IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. VERSANDKOSTEN: VORKASSE 6,90 DM, NACHNAHME 9,90 DM+NN-GEBÜHR (3,- DM). AB 250,- DM VERSANDKOSTENFREI. ES GELTEN UNSERE AGB.



HIGH-LIGHT DES MONATS

Allein gegen die Armeen der Finsternis? Nur mit einem Korkenzieher bewaffnet die 5. bis 12. Division der deutschen Wehrmacht niedermachen? Je realistischer die 3D-Engine, desto blöder ist meist die Spielidee drumherum. Die Firma Silmarils nutzt in ihrem neuesten Rollenspielknaller das allseits beliebte *Wumm*-/*Wolkenheim*-Ambiente zur Abwechslung mal mit einer völlig neuen Spielidee.

ASM HIT

Reif für die Insel



▲ *Wer stirbt schon gerne unter Palmen?*

ROBINSON'S REQUIEM

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **Silmarils,** Frankreich, Muster von: **Selling Points.**

Robinson's Requiem beginnt mit einer Notlandung. In einer furiosen Introsequenz sieht der Spieler sein Raumschiff auf einen urweltlichen Planeten zutrudeln. Nach einem Notabsprung per Fallschirm ist man auch schon mitten im Geschehen. Erstaunlicherweise ist der Planet, auf dem man notlandet, nicht der genretypische Treffpunkt des Abschaums der Galaxis, sondern ein ganz beschauliches Plätzchen mit viel Landschaft und einer jungfräulichen Ozonschicht. Dummerweise muß der Spieler gleich nach seiner Notlandung feststellen, daß er außer seinem Medcomputer nicht die geringste Ausrüstung für einen längeren Campingaufenthalt bei sich hat.

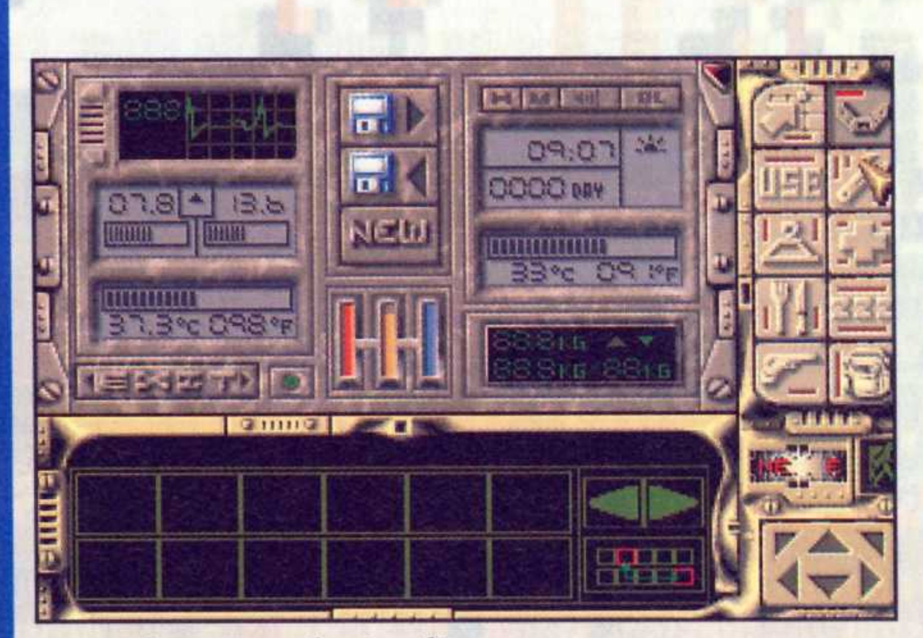
Wie weiland Robinson muß sich der Notgelandete hauptsächlich mit einer feindlichen Umwelt und den Problemen der Nahrungsbeschaffung auseinandersetzen und dabei Erfindungsreichtum und Taktik walten lassen. Dabei können sich schon die ersten zwei Tage als unüberwindliche Klippe entpuppen – wenn man nicht weiß, welche Früchte eßbar sind und wie man Wasser desinfiziert, so daß man keinen tödlichen "Flotten Otto" davon bekommt. Wer also nach der Landung gleich erst mal eine der leuchtenden Birnen mit einem guten Schluck Sumpfwasser zu sich nimmt, beißt demnächst auch noch ins reichlich vorhandene Gras. Nahrhafter ist eine Art von Kohlköpfen, die allerdings wesentlich schwerer zu finden ist und längst nicht so appetitlich aussieht.

Als ambitionierter Notgelandeter mit einem Versorgungsproblem macht man sich natürlich erst mal auf die Suche nach den Trümmern des abgestürzten Raumschiffs. Beim Erkunden des Geländes stößt man dann auch unweigerlich auf den ersten Eingeborenen. Von diesem unfreundlichen Herrn erfährt man, daß der Planet eine Strafkolonie ist, daß alle Gefangenen extrem schlecht drauf sind und daß man ihnen besser aus dem Weg geht.



▲ *Kartenzeichner integriert*

Wenn man danach ein wenig hinter dem Strafgefangenen herläuft, wird dieser ungehalten und zückt sein Bowiemesser. Nach einem kurzen, zoommäßigen Faustkampf liegt der unfreundliche Zeitgenosse platt am Boden, und man kann sich ans Plündern machen. So kommt man schon mal in den Besitz einer gewissen Robinson-Grundausrüstung. Mit dem Messer lassen sich Blätter und Äste von den Bäumen schneiden, die man mitnehmen und später vielleicht in etwas Sinnvol-



▲ *Doc Game Boy, der Arzt für unterwegs*







◀ *In der Badehose an den Strand*

les umbauen kann. Spätestens nach einem knappen Tag Sucherei hat man dann auch das Wrack gefunden und kann sich mit weiteren nützlichen Teilen eindecken. Aus Ästen und Drähten lassen sich prima Hasenfallen bauen. Ein Verbandskasten voller Medikamente hilft kleinere Infektionen zu bekämpfen, und man kann endlich ein wenig Wasser desinfizieren. Die ebenfalls gefundene Nähnadel läßt sich mit den Blättern verwenden, um einen stilechten Robinson-Hut zu basteln.

So ein Hut ist eine praktische Angelegenheit, denn bei Robinson's Requiem haben die Klimaverhältnisse direkte Auswirkung auf den Gesundheitszustand des Spielers. Scheint die Sonne zu heiß und man läuft unbehütet durch die Gegend, kriegt man einen Sonnenstich und flippt aus. Wer in der Badehose die Polkappen des Planeten erkundet, fängt sich eine Erkältung und bekommt Frostbeulen an den Füßen.

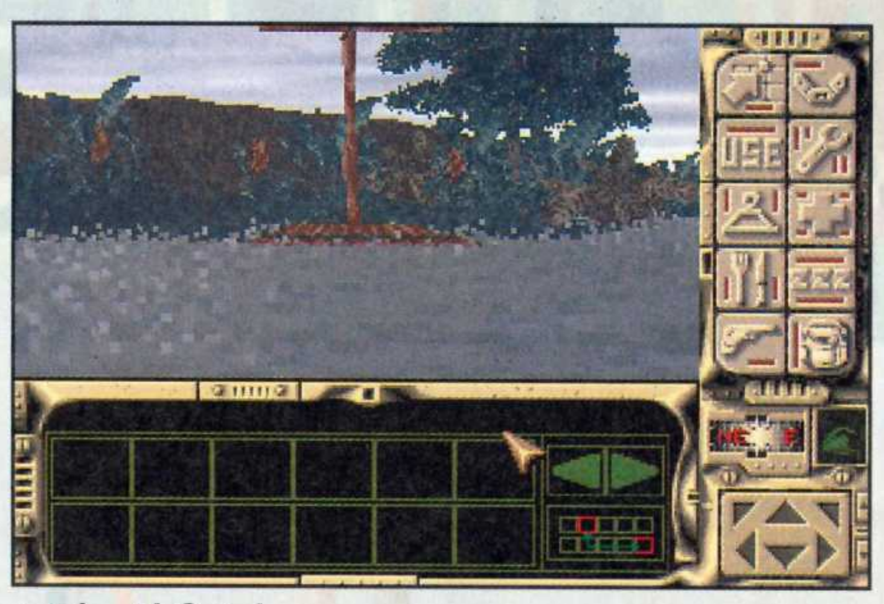
Ab einem gewissen Erschöpfungsgrad sieht der Spieler flimmernde Sterne vor dem digitalen Auge und träumt des Nachts wirre Fieberträume, in denen ihm immer wieder eine seltsame Frau erscheint, die ihm mysteriöse Botschaften sendet. Irgendwie steckt auch noch eine kompliziertere Backgroundstory hinter der Notlandung. Die entschlüsselt der Spieler allerdings schrittweise, und es soll nur so viel verraten werden, daß der Absturz kein Zufall war: Irgendwer in der Erdregierung betreibt auf diese Art und Weise ein spezielles Ausleseverfahren für Elitekämpfer. Beim weiteren Erkunden der Umgebung findet man alsbald ein Vogelnest, das von einer äußerst unangenehmen Adlermutter beschützt wird. Wenn hier nicht schnell das Bowiemesser bei der Hand ist, verliert der Held ruck, zuck ein Auge und läuft mit eingeschränkter 3D-Sicht durch die Landschaft. Außerdem ist eine umfangreiche Behandlung und Selbstmedikation der Wunde vonnöten, weil Infektionen drohen.

Hat man den Kampf gegen den Vogel gewonnen, winken als Belohnung ein frisches Ei und ein ganzes Büschel Federn, aus denen sich in Verbindung mit gepflückten Ästen ein Grundarsenal von Pfeilen bauen läßt. Wenn man jetzt noch ein Stück Seil finden würde, könnte man einen Bogen bauen und einen der umherstreunenden Säbelzahntiger erlegen, was ein wenig Abwechslung in den Mittagstisch brächte. Vielleicht sollte man jedoch lieber aus der Sicherheitsnadel, einem Seil und einem Ast eine Angel bauen, ein paar Regenwürmer ausbuddeln und sich mit ein paar der gefundenen Marihuana-Blättern einen ruhigen Nachmittag am See machen? Da ist aber auch noch die seltsame Höhle im Osten des Tals. Sieht so aus, als würde die ins zweite Level führen! Um sie zu durchqueren, ist allerdings eine Fackel vonnöten – und die gibt's nur an dem abgestorbenen Baum im Westen, der unglücklicherweise genau im Revier eines sehr aufmerksamen Tigers liegt.



▲ *Hey, Eva, gib mal 'nen Apfel, Baby!*

Nun ja, Tiger haben offensichtlich Schwierigkeiten, einen robbenden Mann zu sehen, und so kommt unser Robinson-Derivat schließlich auch in den Besitz einer Fackel und lernt das nette Amazonenvölkchen aus dem zweiten Level kennen. Bis dahin ist es jedoch ein weiter Weg, auf dem noch so manche Unbill wartet. Wenn die Medikamente knapp werden, helfen nur noch kleinere Operationen. Ein Biß von einem giftigen Grottenolm kann unter Umständen die Amputation eines Körperteils erfordern. Ist man so eines Beins verlustig gegangen und hat sich vorher keine Krücke gebastelt, wird die weitere Fortbewegung problematisch.



▲ *Ohne Floß nix los*

Die "Umwelt" des Helden ist eine voll begehbare 3D-Umgebung. Der Freiheitsgrad ist phantastisch. Die Verwendung von Bäumen und Sträuchern an Stelle der allseits bekannten Dungeonwände bietet eine willkommene Abwechslung. Der Boden des Geländes wird im VOXEL-Verfahren dargestellt und bietet Höhenunterschiede, schmale Felsgrate, natürlich gewachsene Felsbrücken sowie Flüsse und Seen.

Natürlich müssen speziell auf langsameren Rechnern Abstriche in Hinsicht auf den Detailreichtum gemacht werden. Nicht jede Felskante und alle Abhänge sind sofort als solche erkennbar; ein Genickbruch durch unachtsames Klettern führt zu sofortigem Game-Over. Wenn man sich jedoch ein wenig an die Darstellungsweise gewöhnt und reichlich Gebrauch vom verstellbaren Blickwinkel gemacht hat, klettert Robinson wie eine Gemse die steilsten Berge rauf und runter. Das Spiel hat zwar einige Längen, aber das tut der Qualität des Spielprinzips keinen Abbruch. Im Gegenteil: Ein notgelandeter Astronaut muß halt auch mal mit ein paar Tagen rechnen, an denen gar nichts geschieht. Die Steuerung wurde klassisch einfach gehalten. Etwas versteckt angebracht sind die Buttons für den Blickwinkel. Über ein Spielstufenmenü läßt sich die körperliche Statur des Helden in Stufen von Kate bis Arnold einstellen. Alle wichtigen Informationen über Gesundheitszustand, Temperatur und Tageszeit gibt der Medcomputer, der ab und zu nach einer neuen Batterie verlangt.

Very Virtual

Robinson's Requiem kommt mit einer völlig neuen Spielidee daher und ist näher am Virtual-Reality-Konzept dran als irgend ein anderes (nicht indiziertes) Spiel. Erfindungsreichtum ist schwer gefragt, aber auch die Actioneinlagen kommen nicht zu kurz. Das Ergebnis ist ungefähr so verblüffend wie seinerzeit bei *Wumm* oder *Comanche*. Rundum steckt mehr Tiefe im Gameplay, und das Ganze zeigt in hervorragender Weise, daß eine Realtime-3D-Engine auch noch zu was anderem gut ist als für die Simulation von Massenballereien im Keller.

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Atmosphäre:	10
Idee:	11

Das richtige Spiel für Messner, Nehberg und ihre Jünger. Just stay alive!



Killerkatzen kontra Kinostars



Frohe Kunde für Action-Fans mit Ansprüchen: Wing Commander 3 nimmt langsam aber sicher Form an. ASM hat sich mal ein bißchen bei Origin umgehört und dabei interessante Neuigkeiten ans Tageslicht befördert. Allem voran: Wing Commander 3 ist "Made in Hollywood".

Access tut's, Virgin tut's, Coktel Vision tut's – jetzt tut's auch Origin. Was? Na, die Games mit Hollywood-Flair anreichern. Schauspieler plattwalzen und auf die silberne Scheibe pressen. Kino in den Computer holen. So geschehen dieser Tage in Texas, wo Origin seine geheimen Entwicklungsbunker hat.

Bei einem für Computerspiele enormen Budget von ca. drei Millionen Dollar brauchte natürlich nicht gegeizt zu werden. Ob es nun am Geld lag (eigentlich kaum anzunehmen) oder an der Aussicht, auch mal in einem anderen Medium als immer nur Film und Fernsehen zu arbeiten – Tatsache ist jedenfalls, daß es offensichtlich kein Problem war, Hollywoodstars aller Größenordnungen für das Projekt zu verpflichten.

Eine Kostprobe: Mark Hamill, der den Part des Fighter-Piloten Chris Blair übernimmt, hat die Herzen aller rechtschaffenen Rebellen mit seiner Rolle als Luke Skywalker in den "Star Wars"-Filmen erobert. Seine ersten Erfolge heimste er übrigens schon vor einer wahren Ewigkeit mit der zwar extrem populären, aber trotzdem ziemlich unsäglichen Fernsehserie "The Partridge Family" ein. You've come a long way, Mark.

Stars und Sternchen

John Rhys-Davies (spielt den Paladin) dagegen sorgte als wohlbeleibter Chaot für Witz und Unterhaltung in den Indiana-Jones-Streifen. Neuerdings ist er auch in der TV-Serie "The Untouchables" zu bewundern. Und falls Ihr "Young Guns II" gesehen habt, werdet Ihr in **Wing Commander 3: The Heart of the Tiger** ein Wiedersehen mit Ginger Lynn Allen feiern können. Auch Jennifer MacDonald (Terminal Force) ist mit von der Partie. In weiteren Rollen wollen unter anderem Malcolm McDowell (Uhrwerk Orange, Voyage of the Damned) und Thomas F. Wilson (Zurück in die Zukunft) echtes Kino-Feeling im Spiel erzeugen.

WING COMMANDER 3

PC, Hersteller: **Origin**, USA

Scribbles für eine Wing-Commander-3-Szene (mit Original-Regieanweisungen)



▲ *Ein Wirbel im Raum, ...*



▲ *...plötzlich entsteht ein Wurmloch, und ein Kilrathi-Schiff bricht durch*



▲ *Kamera folgt dem Schiff...*



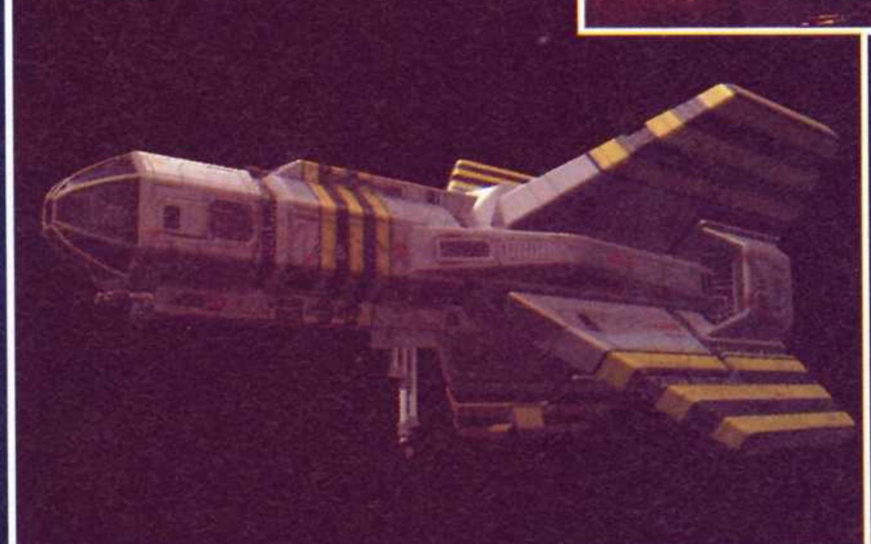
▲ *...in Richtung Kilrathi-Heimatplanet*



▲ *Das Schiff schwenkt in den Orbit ein. Zwei kleinere Schiffe lösen sich vom Kilrathi-Schiff und tauchen in die Atmosphäre ein*



▲ *Gigantisch, oder?*



▲ *Der Überflieger*





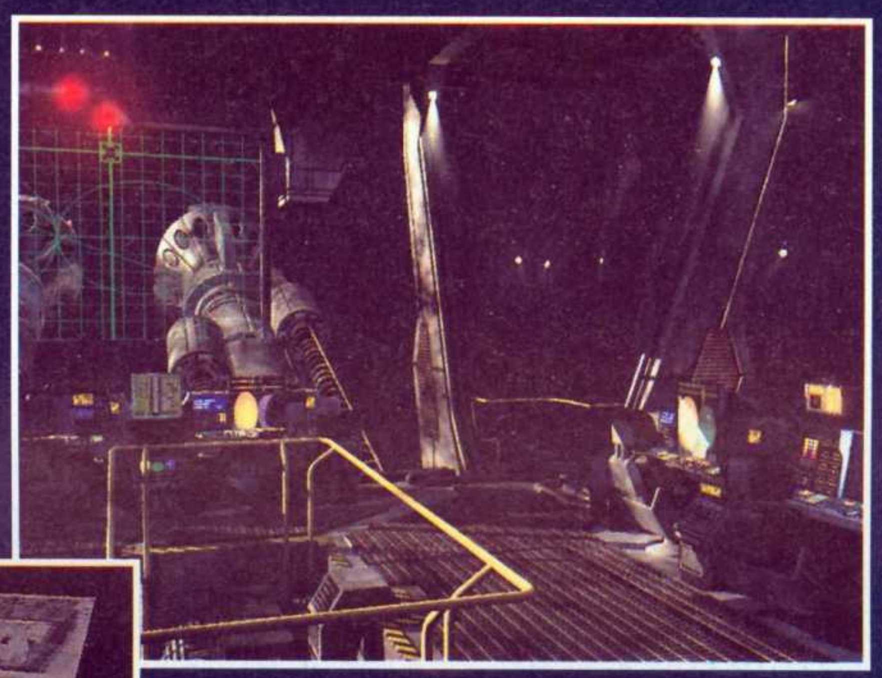
Nicht nur vor der Kamera wurde professionell gearbeitet, auch die Verantwortung für Script und Produktion wurde Fachleuten aus der Filmbranche übertragen. Alles in allem waren fast fünfzig Hollywood-Profis aller Berufszweige an der Produktion beteiligt. Regie führte übrigens ein Nicht-Hollywoodianer: *Chris Roberts*, seines Zeichens Flugi-Spezialist bei Origin und schon für die Erstversion der Wing-Weltraumballerei verantwortlich.

Nix los ohne Silicon Graphics

Bis die benötigten zwei Stunden brauchbarer Film-Action schließlich im Kasten waren, hat es eine ganze Weile gedauert. Das lag nicht zuletzt daran, daß sich die Filmerei etwas ungewöhnlich gestaltete. Schließlich wurde diesmal nicht wie gewöhnlich vor Kulissen gefilmt, sondern vor computergenerierten Szenarien, die diese "realen" Hintergründe ersetzten. Jede Szene wurde in mehreren Varianten gedreht, um es zu ermöglichen, später flexibel auf das Spielgeschehen reagieren zu können. Dieses Material wanderte dann in die Hexenküchen von Origin und wurde dort mit virtuellen Szenarien und der Spielumgebung verquickt.

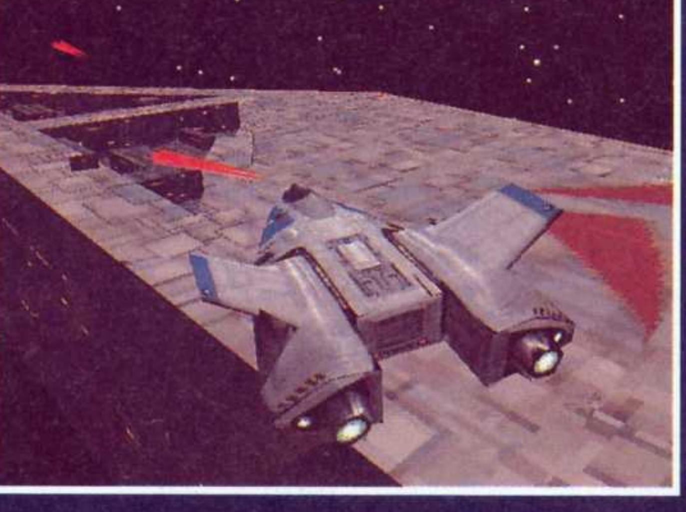


▲ Teil der Zentrale



▲ Ausblick zu den Sternen





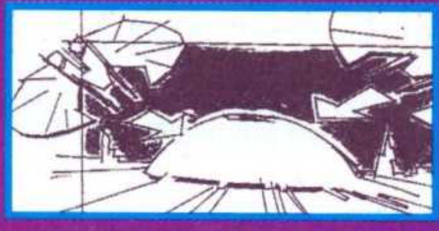
▲ Im Anflug ▶

Mit Hilfe von Silicon-Graphics-Workstations und modernster 3D-Software machte sich anschließend ein kleines Team von Künstlern und Programmierern daran, aus den Einzelteilen eine komplette virtuelle Welt zu schaffen, in der sich die verschiedenen Elemente nahtlos zusammenfügen und das eigentliche Adventure stattfindet. Genau in diesem Entwicklungsstadium befindet sich das Game zur Zeit.

Lohnt sich der Aufwand? Nicht nur der Regisseur, der hier mal wieder voll in Hi-Tech schwelgen durfte, auch die Akteure sehen in interaktiven Computerspielen die Unterhaltungsform von morgen. John Rhys-Davies, der laut eigener Aussage schon immer ein ausgeprägtes Interesse für Science-fiction und Technik hatte, ist zum Beispiel davon überzeugt, daß "... die CD ein wegweisendes Medium ist und Wing Commander 3 alle Elemente von Sci-fi, futuristischer Technologie und Unterhaltung in sich vereint, die ein solches Medium braucht, um Erfolg zu haben...". Offensichtlich ein Mann, der von diesem neuen Produkt überzeugt ist – und nach allem, was man bisher vom Spiel sehen konnte, vermutlich zu Recht.

Aufbruch in eine neue Ära

Mark Hamill betrachtet die Arbeit an dem Spiel von einer völlig anderen Seite. Er sagt: "Ich war schon immer fasziniert von Rätseln und Spielen aller Arten. Was ich in die Varianten der einzel-



▲ Die zwei Schiffe fliegen über die Kamera hinweg zum imperialen Thronsaal,...



▲ ...tauchen hinein und schweben im Versammlungsraum



▲ Thrakeath im Vordergrund, der Imperator auf dem Podest und zwei Wachen im Hintergrund. Der Imperator nimmt seinen Platz ein



▲ "Der Feind hat einen Schlag gegen das Herz unseres Reiches geführt. Eine kleine Gruppe seiner Soldaten ist hier auf Kilrah gefangengenommen worden." – Wutgeschrei von der aufgewühlten Kilrathi-Menge, der Imperator beruhigt sie mit einer Handbewegung und gibt Thrakeath ein Zeichen, anzufangen

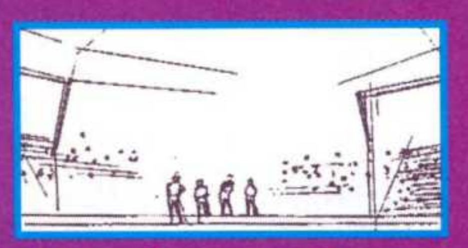


▲ Thrakeath: "Dieser Überfall war ein Akt der Verzweiflung. Die haarlosen Affen wissen, daß sie geschlagen sind. Sie haben völlig versagt."





▲ Jubelndes Gebrüll wird laut. Der Blutdurst ergreift jeden anwesenden Kilrathi (ganz buchstäblich: die Löwen gegen die Christen). – Thrakeath: "Es wird kein Verhör geben." Befriedigtes Knurren im ganzen Saal. – Imperator: "Tu mit ihnen, was du willst." – Thrakeath deutet auf die Gefangenen: "Desintegrieren." Enttäuschtes Murren und Zischen. – Thrakeath: "Brüder, sie sind keine Krieger, sondern Abfall."



▲ Die gefangenen Piloten

nen Szenen einbringen möchte, sind Teile der Puzzles, die zur Lösung der Geschichte nötig sind. Im Script gibt es so viele verschiedene, unerwartete Möglichkeiten, daß diese Arbeit für mich etwas völlig Neues war. Ich habe das Gefühl, daß ich in 50 Jahren wohl mal zurückblicken und sagen werde: Hey, ich war von Anfang an bei diesem Phänomen mit dabei – genau so, wie sich die Schauspieler gegen Ende der Stummfilmzeit gefühlt haben mögen, als sie ihre ersten Tonfilme gedreht haben."



▲ Luke Skywalker läßt grüßen: Mark Hamill (rechts) jetzt als Kilrathi-Bekämpfer Chris Blair, links John Rhys-Davies als Paladin

Für Chris Roberts steht natürlich ein ganz anderer Aspekt im Vordergrund: "In der Vergangenheit, als ich die ersten beiden Wing-Commander-Spiele produzierte, habe ich versucht, so cinematisch wie möglich zu sein, aber die Technologie hat mich gebremst. Wir konnten keine Live-Szenen einbauen und hatten letztendlich etwas, das vom Flair her allenfalls Zeichentrickfilmen entsprach. Aber jetzt, mit der CD-ROM-Technologie, kann ich echte Schauspieler filmen und sie perfekt wiedergeben. "Vor allem die Intensität der Atmosphäre, die durch echte Schauspieler entsteht, kann ein künstlich animierter Film niemals vermitteln."

War der erste Wing Commander noch ein "Nur Grafik"-Action-Spiel, wartete die zweite Ausgabe immerhin schon mit Sprachausgabe und einer verbesserten Geschichte auf. Im dritten Teil soll nun echtes interaktives Spielgeschehen mit einer Geschichte kombiniert werden, die wirklich Tiefgang besitzt. Natürlich wird der Erfolg der Missionen wieder stark von Euren Flugkünsten abhängen, aber ein wichtiges Element wird auch sein, wie Ihr mit Euren Schiffskameraden umgeht. Jede Entscheidung soll sich auf die moralische Einstellung Eurer Umgebung auswirken und dadurch sowohl den Verlauf der Geschichte als auch Leistung und Einsatz Eurer Mitkämpfer verändern. Das ist einer der Gründe dafür, daß jede Szene in so vielen unterschiedlichen Ausführungen gedreht werden mußte.

Bordpsychologe gesucht

Die Story selbst wartet mit etlichen Überraschungen auf. Wir schreiben das Jahr 2654, und der Held ist Colonel Christopher Blair, ein erfahrener Pilot, der sich schon oft mit den Kilrathi-Kriegern heiße Gefechte geliefert hat. Im Moment scheint es allerdings, als ob die Katzenrasse die Oberhand gewinnen würde. Um das zu verhindern, stürzt Ihr Euch mit der TCS Victory ins Getümmel, einem nicht gerade neuen Schiff, das aber mit Kaugummi und gutem Willen doch noch einigermaßen zusammenhält. Zu Eurer Crew gehört ein Kilrathi, der desertiert ist und jetzt auf Eurer Seite kämpft. Auch ein etwas impulsiver Pilot ist mit dabei, den seine Begeisterung schon mal so mitreißt, daß er auf die eigene Seite schießt. Eine attraktive Flugtechnikerin, die schwerstens eine Auge auf Blair geworfen hat, kompliziert die Atmosphäre an Bord mindestens genauso wie die gutaussehende Pilotin, unter deren kühlem Äußeren sich ein echter Vulkan verbirgt (laut Origin). In Gestalt von Mark Hamill (auch nicht gerade ein unattraktiver Typ) dürft Ihr Euch dann als Christopher Blair mit dieser reichlich gemischten Truppe aus Individualisten herumschlagen – und nicht zuletzt natürlich auch mit den Kilrathi. Bis es jedoch so weit ist, werden noch einige Monate ins Land gehen. Zu Weihnachten dürfen PC-Piloten laut Origin wieder auf Katzenhatz gehen. Umsetzungen des neuen Science-fiction-Spektakels auf andere Systeme sind nicht geplant. Auf den angekündigten Erscheinungstermin sollte man sich auch besser nicht allzusehr verlassen – Ihr wißt ja, daß Origin in puncto Überziehen von Terminen noch vor Thomas Gottschalk liegt.



▲ Is' das Tom Jones, der Tiger?

◀ Ein ICE im Jahr 3000?

Und ganz zum Schluß noch ein nicht uninteressantes Gerücht: Angeblich soll es diesmal trotz des gigantischen Programmieraufwands nicht nötig sein, sich für den neuen Wing Commander auch einen dazu passenden neuen Computer zu kaufen. (Panik bei den Pentium-Verkäufern!) Das allerdings wäre tatsächlich mal was Neues – und sehr erfreulich.


POWER
680 MB
...und das ist noch nicht alles !
Lesen ist gut – Erleben ist besser!
nur 9,80 DM
Seit 27. Juli am Kiosk
Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu! Ausgabe Nr. 9 erscheint am 31. August
CD-Inhalt:
Programm- und Spieledemos
Animationen
Videos
Slideshows
Sounds
Shareware
Präsentationen und vieles mehr!
Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
Laßt Euch auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!
Das Computer-magazin mit CD-ROM
TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG
Inside MULTIMEDIA erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel. 0 56 51 / 929-0, Fax 0 56 51 / 929-144

Das Dschungelbuch

Probier's mal mit Gemütlichkeit

Über 27 Millionen Menschen versetzte Disneys preisgekröntes Urwaldabenteuer, das Dschungelbuch, bislang allein in Deutschland ins Dschungelfieber. 25 Jahre nach seiner Erstaufführung bezaubert die Zeichentrickverfilmung von Rudyard Kiplings Roman immer noch Filmfreunde und nun auch Spielefreaks. Das Dschungelbuch war der zwölfte abendfüllende Zeichentrickfilm aus dem Hause Disney und ist gleichzeitig der letzte, an dem Walt Disney persönlich mitgearbeitet hat (er starb 1966). Rund drei Jahre dauerten die künstlerischen Arbeiten am Film, und die vier Hauptanimatoren hießen Milt Kahl, Ollie Johnston, Frank Thomas und John Lounsberry. In mehr als 200.000 Stunden erschufen sie das Zeichentrickwerk gemeinsam mit insgesamt 70 anderen Zeichnern, wobei es galt, über 320.000 Einzelzeichnungen Leben einzuhauchen und ca. 760 verschiedenen Szenarien zu entwerfen waren, um dem Ganzen einen passenden Hintergrund zu geben.

Selten hat ein Film so witzige und urige Tier-Charaktere gezeigt wie Walt Disneys "Dschungelbuch". Und selten hat ein Film über Jahre hinaus eine solche Zuschauerresonanz gehabt. Neben dem Film sorgt nun auch das Game "Jungle Book" für volle Ladenkassen.

Jazzig

Die Musik, die sowohl in den USA als auch in Deutschland Preise einheimste, ist absolut auf den Film abgestimmt. Unvergessen sind Titel wie "Probier's mal mit Gemütlichkeit" ("The bare necessities") und "Ich wär' so gern wie Du" ("I wanna be like you") von Terry Gilkyson. Letztes Jahr sorgte "The Jungle Book Groove" von Disney Cast für eine Überraschung und kam bis in die Top Twenty. Die weiteren sechs Filmsongs stammen aus der Feder von Robert und Richard Sherman. Alles in allem Ohrwürmer, die unheimlich gut klingen.

Zur Story, die als Vorlage für den Film wie auch für das Game dient: Der weise Panther Baghira findet im Dschungel das Menschenkind Mogli und bringt es zu einer Wolfsfamilie, die den Kleinen aufzieht. Mogli führt einige Jahre lang ein recht unbeschwertes Leben unter den Tieren. Eines Tages plant der heimtückische und mächtige Tiger Shir Khan die Rückkehr in seine alten Jagdgründe. Aus Angst um das Leben des Kleinen beschließt das Wolfsrudel, Mogli in die Obhut der Menschen zurückzugeben. Denn eines ist sicher: Shir Khan haßt nichts mehr als Menschen, und damit ist Moglis Leben dauerhaft bedroht.



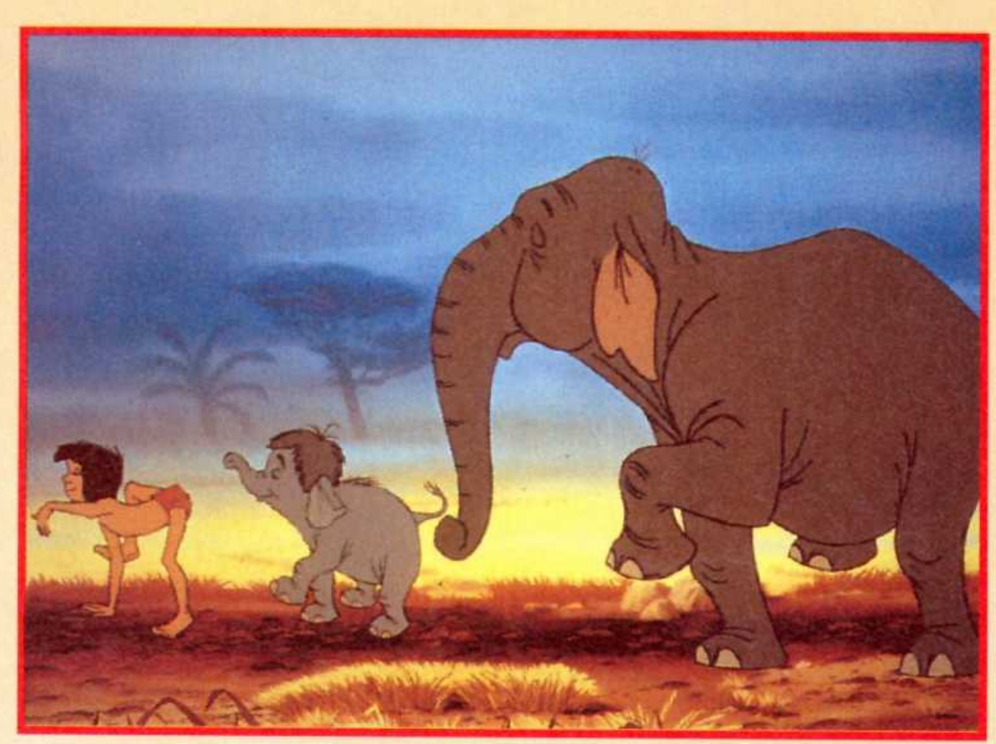
▲ *Reich mir die Banane*

Der gutmütige Baghira erklärt sich bereit, Mogli ins nächste Dorf zu begleiten. Damit beginnt ein spannendes Abenteuer mit Balu, dem lebensfrohen Bären, dem swingenden Affentanz von King Loui, der absolut pompösen Elefantenparade, singenden Geiern und der hypnotisierenden Schlange Kaa. Alles total witzige Charaktere, die begeistern: Man denke nur an den



THE JUNGLE BOOK

Super NES, ca. 140 DM, geplant für: **NES, Game Boy, Mega Drive**, Hersteller: **Virgin Interactive**, USA, Muster von: **Virgin Deutschland**.



▲ *Augen links, zwo, drei, vier!*

Lebenskünstler Balu, den jazzigen King Loui oder die absolut abgefahrene Frühpatrouille, die vom Elefanten-Colonel Hathi samt seiner resoluten Gattin Winnifred und deren tolpatschigem Nachwuchs mit einer Herde Dickhäuter durchgeführt wird.

The Jungle Book

Die Firma **Virgin** hat sich der ganzen Geschichte angenommen und mit **The Jungle Book** ein gut gemachtes Jump'n'Run für die Systeme NES, Game Boy, SNES und Mega Drive herausgebracht.

Ihr übernehmt die Rolle von Mogli und müßt Euch hüpfender-, hangelnder- und bananenwerfenderweise durch den gefährlichen Dschungel schlagen. Überall warten diverse dschungelspezifische Gegner auf Euch. Ob es nun eine harmlos aussehende Pflanze oder eine im Gebüsch verborgene Schlange ist, alles kann Moglis Leben auf rüde Art beenden.

Doch ganz so schlimm, wie es auf den ersten Blick aussieht, ist es doch nicht. Hat Mogli ein Leben eingebüßt, gibt's natürlich noch Continues. Ansonsten bewegt Ihr Euch in riesengroßen, wunderschön gezeichneten Levels. Zusätzlich könnt Ihr in den reichlich vorhandenen Bonuslevels allerhand Points und Goodies wie Juwelen etc. einsammeln. Eure Hauptaufgabe besteht aber darin, Euch durch die Mammutlevel zu arbeiten.



▲ *Bin ich dir nicht zu schwer?*

Ihr könnt Euch grundsätzlich auch auf dem Boden fortbewegen. Hier und da sind Hindernisse im Weg, die Mogli aber dank seiner Kräfte wegschieben kann oder über die man einfach drüberhüpft. Geht's mal auf diese Weise nicht weiter, gibt's reichlich Lianen, an denen Ihr im Stile von Tarzan von Ast zu Ast schwingt. Mit ge-



▲ *Kannst du mir nicht etwas über dieses Menschenkind erzählen?*



▲ *Die große Dschungelfamilie*

zielten Bananenwürfen haltet Ihr Euch die lästigen Affen und sonstige Gegner vom Leibe. Manche Kontrahenten können auch als Trampolin benutzt werden.

Das Besondere am Game sind die feinen Nuancen: wenn Mogli beispielsweise am Rand eines Felsen steht und mit den Armen zu rudern beginnt, um nicht abzustürzen. Jedes neue Bild hält neue Überraschungen bereit. Die Krönung ist selbstverständlich der Sound, bei dem man unweigerlich ins Grooven kommt: "I wanna beeee like youhuhu, dudubduduuu..." – Ein Spiel der Extraklasse – nicht nur für Kleine, sondern auch für Große.



▲ *Wo geht's hier bitte weiter?*

▲ *Auf sie mit Gebrüll!*



▲ *Was'n das für'n Vogel?*

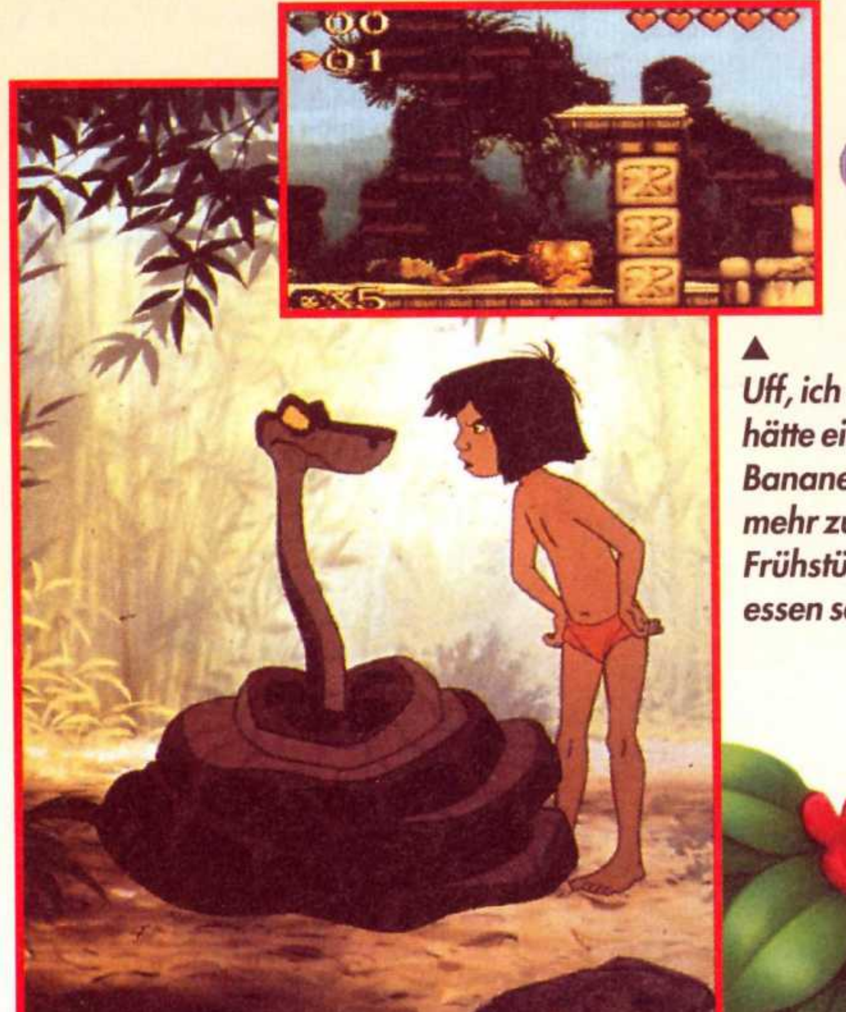


OH SCHUBIDU

Urteil: 11

Grafik:	11
Sound:	11
Ablauf:	10
Atmosphäre:	11
Humor:	10

Absolut groovig!





▲ *Uff, ich hätte eine Banane mehr zum Frühstück essen sollen...*

▲ *Ich hypnotisier' dich jetzt*

Das starke

ASM SPECIAL 24

MIT CD

Die besten Shareware-Spiele, Werbehits und Tips

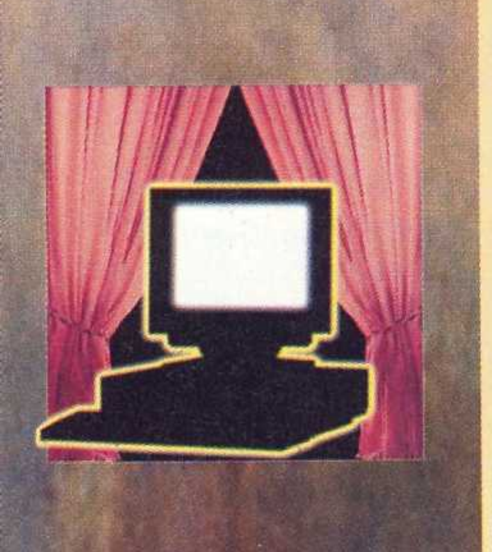


- die größten Knaller aus der Shareware-Welt
- Space-Rat-Comics für Ihren Monitor!
- die schönsten ASM-Titel-Artworks des letzten Jahres – mal ohne Texte!

... und das Tollste:

eine satte halbe Stunde Musikgenuß mit den schönsten Spiele-Songs auf Audio-Tracks für Ihren CD-Player!

Ab 17. Juni am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern





Wein, Streit und Gestank



▲ Obelix war auch schon da...

Was so ein richtiger Wikinger ist, den kann so schnell nichts erschüttern. Wenn allerdings die nordische Götterwelt wild wird und ein bestimmter Loki anfängt, den wilden Mann zu markieren, dann wird die Sache selbst für Hörnerträger gefährlich. Also ruft man Hilfe herbei – und es erscheint zum zweiten Mal HEIMDALL.

Der nordische Götterschurke Loki hat wieder seine wilden Hakrat-Horden um sich geschart. Daraus entwickelt sich ein Riesenproblem, selbst für die Götterkollegen in Walhall. Also schickt man Heimdall los, um Loki dingfest zu machen. Doch der – nicht faul – hat Heimdall einige Gemeinheiten in den sechs Wikingerländern hinterlassen – darunter die vier Teile des Sacred-Amuletts.

Mit Met und Magie

Heimdall und seine Getreuen müssen sich im Zeitalter Ragnaroks durch die Inseln des Landes Yggdrasil schlagen. Ragnarok ist der tausendjährige Zeitraum, an dessen Ende die Entscheidungsschlacht zwischen den Göttern Asgards und Loki, dem ausgestoßenen Gott, mit seinen Schergen stattfindet.



▲ Hier beginnt die Wikinger-Hatz



▲ Hier gibt's Met und Infos...

Der Spieler übernimmt die Rolle Heimdalls, der mit seinem Gefährten Ursha versuchen muß, Loki eine Falle zu stellen. Loki muß völlig außer Gefecht gesetzt werden, erst dann ist das Spiel gewonnen.

HEIMDALL 2

Amiga (Kickstart/WB 1.3 od. 2.1), **89,95 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Bomico**.

Dazu muß der Held die vier Amulett-Stücke auf den Inseln des Reiches finden. Er steuert mit seinem Boot die jeweilige Insel an und erkundet sie. Auf jeder Insel befinden sich Tore (wie Transmitter), durch die – bis auf wenige Ausnahmen – die beiden Helden jedoch erst gelangen können, wenn sie einen weiteren Talisman gefunden haben.

Loki hat auf jeder Insel seine eigenen Fallensysteme aufgebaut. Die bestehen aus Rätseln und müssen durch logische Kombination gelöst werden. Zwischendurch taucht Loki unvermittelt in den Städten und Dörfern auf, und seine Horden zerstören dabei, was ihnen unter die Klauen kommt. Um weitere Punkte zu sammeln, hilft nur eins: Ohne Scheu muß man den Horden entgegentreten und sie besiegen.

Heimdall 2 ist ein überaus ansprechendes Spiel, eine richtig schöne Mixtur aus Strategie, Abenteuer und Action. Gespielt wird in der "Schräg drauf"-Sicht, und man sieht immer nur einen Ausschnitt der gegenwärtigen Welt. Die Grafik ist schon für "Normal-Amigas" sehr schön. Besitzer eines A1200 oder A4000 können außerdem auf eine Spezialversion zurückgreifen, bei der noch ein wenig mehr geboten wird.

Der letzte bemerkenswerte Punkt ist gleichzeitig auch das große Manko des Spiels: Heimdall 2 läuft nicht auf allen Amigas. Getestet wurde es auf einem A2000, einem A2000 mit 68030er Karte (lief nicht!), einem A3000 mit Kick/WB 2.1 sowie einem A3000 mit Kick/WB 3.0 (lief nicht!). Die A1200/A4000-Version läuft dagegen nicht auf Amiga-Rechnern mit ECS-Grafik. Wer hier wieder was von Inkompatibilitäten sagt, liegt leider falsch, Testprogramme für System-Konformität lieferten hanebüchene Ergebnisse. So schön das Game ist, eine teilweise "Quick-&-Dirty"-Programmiererei kann man den Herrschaften von Core Design leider nicht absprechen.



Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	10
Idee:	10

Schöne Wikinger-Saga mit technischen Mängeln

Review





Orientalisches Abenteuer

AL QUADIM

PC, ca. 100 DM, Hersteller: **SSI**, USA, Muster von: **Softgold**.

◄ *Hasse ma Feuer, Alter?*

▲ *Audienz bei Königs*

Djinns und Flaschengeister sind eine praktische Angelegenheit. Die dienstbaren Geister sind ihrem Herrn verpflichtet und erfüllen ihm jeden Wunsch. Was aber passiert, wenn die Wunderwesen in einen dauerhaften Zauberstreik treten und sich gegen ihre Meister auflehnen?

Normalerweise gehört das Wort "Nein" nicht zum Sprachschatz eines Djinn. Vor allem dann nicht, wenn es um eine Bitte seines Meisters geht. Die Flaschengeister sind dazu verpflichtet, dem Besitzer ihrer Wohn-Buddel jeden Wunsch zu erfüllen, egal ob es sich um die Beschaffung von größeren Geldbeträgen oder die Verteidigung des Heimatdorfes handelt.

Als jedoch die Insel der Zauberer von Monsterhorden angegriffen wird und der örtliche Djinn-Besitzer Al-Hazrad seinen Flaschengeist gegen die Angreifer einsetzen will, geschieht das Unfaßbare: Der treu ergebene Djinn verweigert mit einem Mal die Kooperation, lacht zudem seinen Meister aus und kündigt fristlos. So etwas schafft Unruhe in den Reihen der Djinn-Götter. Was geschieht, wenn nun andere Djinns auf die gleiche Idee kommen und so die ganze Flaschengeist-Innung in Verruf bringen? Wer ist dafür verantwortlich zu machen, daß sich die Zauberwesen plötzlich über die ehernen Gesetze des Djinntums hinwegsetzen? Es wird Zeit, daß ein ambitionierter Held der Sache auf den Grund geht und die Ordnung im Orient wiederherstellt. Ihr steuert Al-Quadim, Sohn des Al-Hazrad, welcher von den Djinn-Göttern auserwählt worden ist, um das Rätsel der aufmüpfigen Flaschengeister zu lösen. Zu diesem Zweck bewegt sich der junge Held durch eine in Schrägdraufsicht dargestellte Landschaft. Nach einem Besuch im Heimatdorf und Gesprächen mit dessen Bewohnern erhält Al-Quadim diverse Aufträge. Nützliche Informationen und Gegenstände helfen Euch bei deren Erfüllung, sofern Ihr sie im weiteren Verlauf aufstöbert. Spätestens beim Durchqueren der Wüstengebiete tauchen auch die ersten Feinde auf. Anfangs wehrt sich der Held in bester Orientalen-Manier mit einem Krummsäbel, später gibt es dann auch noch eine Steinschleuder als Fernwaffe. Besuche bei den örtlichen Magiern bringen Erfahrung in der Zauberkunst. Diese ist bei den größeren Angreifern dringend vonnöten.

Die Dialogführung erfolgt über Multiple-Choice-Antworten, und auch ein Inventory ist vorhanden.

Inter-Action

Al-Quadim kann in großem Maße mit seiner Umwelt interagieren. Steine können verschoben werden, um Eingänge zu öffnen oder eventuelle Angreifer bei der Verfolgung zu behindern. Ihr müßt Euch schon ziemlich sicher sein, welchen Gegenstand Ihr zertrümmert oder verschiebt. Unter Umständen ist er notwendig, um eines der vielen Logikrätsel zu lösen. Die Welt von Al-Quadim ist gigantisch groß und verspricht Knobel- und Action-Spaß für einen langen Zeitraum. Grafik- und Soundeffekte runden das Spiel ab. Eine solche Mischung von klassischem Adventure mit Actioneinlagen gab es bisher nur im Spielekonsolenbereich.



▲ *Spinne am Morgen...*

▲ *Nieder mit den Software-Piraten*

▲ *Wo geht's denn hier zum Pogo-Tanzen?*



▲ *Sie sind wahrscheinlich nicht der Wannenwichtel?*

Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	10

Zelda läßt grüßen – spannendes Action-Adventure im Konsolenstil

KING OF THE DRAGONS

Super NES, ca. 120 DM, Hersteller: **Capcom**, Japan, Muster von: **Hersteller**.

Spielhallen-Freuden

Die Spielhalle hat ausgedient: Capcom zeigt mit der ersten 1:1-Umsetzung eines Automatenspiels, daß die Coin-ops in die Klamottenkiste gehören.

Es ist schon seltsam: Jahrelang dominierten die Spielhallen-Automaten das Genre der Action-Spiele, setzten die Trends und wurden begierig für diverse Heimrechner herunterkonvertiert. Und heute? Längst steckt Nintendos Super NES in vielen Automaten, werden die Module der Heimanwender nur für den Münzeinwurf umgestrickt und ins Gehäuse gepackt. Bestes Beispiel für die Qualität der Konsolen: Capcoms **King of the Dragons.** Vor gut einem Jahr noch als eigenständiges Automatenspiel veröffentlicht, präsentiert der Hersteller nun seine 1:1-Umsetzung für Nintendos großes Weißbrot.

Mit der originalgetreuen Version bekommen wir aber sogleich die originalgetreuen Schwächen des Spiels. Die schlichte Handlung um fünf Helden (je nach Spielerzahl), die auszogen, um die Monster das Gruseln zu lehren, ist zum Gähnen. Man nehme ein paar Fantasy-Motive und malerische Landschaftsimpressionen, gebe dazu einige paar Knochenbrecher-Animationen und einen Schuß von Würg- und Ächz-Sounds – schon ist es fertig, das Nullachtfuffzehn-Prügelspiel.

Selbst die Details sind schon aus 1001 anderen Prügelspielen bekannt: Alle paar Meter tauchen neue Finsterlinge auf, die es zu beharken gilt. Und erst wenn der letzte der Angreifer sein Leben aushaucht, wird ein paar Zentimeter weiter gescrollt. Glücklicherweise sind die Levels kurz, die Endgegner schnell im Spiel. Wenigstens ihnen gelingt es, ein bißchen Abwechslung in die platte Plattmacherei zu bringen. Wahrlich, wahrlich, den guten, alten Coin-op-Zeiten müssen wir angesichts solch trostloser Geld- und Zeitverschwendung nicht nachtrauern. Da spiele ich doch lieber *Space Invaders*, *Moon Patrol* oder das geniale *Defender*. Das waren wenigstens noch triviale Spiele mit Charme!



◄ *"Ein Pfund Gehacktes bitte..." – "Kommt sofort!"*



ELFMANIA

Amiga (1 MB RAM), **69,95 DM**, Hersteller: **Terramarque**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Prügelstrafe

Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte. Bei Prügelspielen ist der Dritte immer der, der vor dem Bildschirm sitzt. Allerdings ist die Freude nicht immer lokalisierbar.

Elfmania nennt sich ein neues "Hau-Drauf-Game" aus dem Hause Mindscape. Die Kämpfer sind nicht diverse Hulk-Hogan-Duplikate, sondern Fabelwesen wie Du und ich. Es geht um die Vormachtstellung im Lande Muhmulandia, das von Elfen und Fabelwesen bevölkert wird. Die Aufgabe lautet, den König des Landes zur Verteidigung seiner Krone aufzufordern: Du und ein paar andere Buben und Madeln, Ihr wollt Euch ihm zum Kampf stellen. Da Muhmulandia in quadratische Grafschaften aufgeteilt ist, gilt es, sich erst mal diese Grafschaften unter den Nagel zu reißen. Dazu nimmt man sich eine Söldnertruppe, läßt sie gegen die Grafschaftsverteidiger antreten – und hoffentlich gewinnen.

Elfmania kommt auf den ersten Blick ganz schön bekannt vor: Irgendwie sieht das Teil Body Blows nicht nur sehr ähnlich, auch die Kampfbewegungen und die – etwas lahmen – Bewegungsabläufe sind dem Team-17-Teil sehr ähnlich. Man könnte fast meinen, Elfmania sei eine Anzahl Extra-Levels für Body Blows. Ansonsten gibt es über das Spiel wenig zu sagen. Grafisch recht ansprechend, vom Sound eher mittelmäßig, läuft es auf allen Amiga-Rechnern unter allen Betriebssystemen.

Man sucht sich aus einer Anzahl von Streitern den richtigen aus, der Computer gibt die Grafschaft und den Gegner vor. Dann wird vor einem soft-scrollenden Hintergrund mit allen möglichen Mitteln gekämpft. Die Steuerung per Joystick/Joypad ist ein wenig seltsam: Es hakt, und irgendwie trifft man auch nicht immer richtig. Mit der Zeit allerdings bekommt man das Ganze in den Griff. Ich empfehle Elfmania eigentlich nur eingefleischten Liebhabern von Prügelspielen à la Body Blows, ansonsten ist es eher Durchschnitt.

◄ *Würden Sie mir bitte vorher die Rechte vorlesen?*



Darauf mußten wir Indycar-Fans lange warten. Nachschub – und zwar gleich zweifach. Mit dabei sind jetzt auch der legendäre Indy-500-Track sowie eine Menge Extra-Features.



Der Klassiker Indy 500 ist jetzt endlich im Programm

INDIANAPOLIS MOTOR SPEEDWAY EXPANSION PACK

PC (386/25, 4 MB RAM, Indycar Racing), **39,95 DM**, Hersteller: **Papyrus Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.



INDYCAR CIRCUITS EXPANSION PACK

PC (386/25, 4 MB RAM, Indycar Racing), **39,95 DM**, Hersteller: **Papyrus Software**, USA, Muster von: **Hersteller**.

OVAL-NACHSCHUB

Na Leute, alle acht Tracks von Indycar Racing bis zum Erbrechen gespielt? Also, mein persönlicher Lieblingstrack ist ja immer noch Laguna Seca. – Aber jetzt hat Papyrus langersehnten Nachschub auf den Weg gebracht: zwei Expansion-Packs mit neuen Kursen und Tools.

Zuerst wäre da das **Kurs-Erweiterungs-Pack**, das gleich mit sieben neuen Kursen daherkommt. Mit dabei sind: *Surfers' Paradise*, der australische Kurs mit vielen Geraden, aber auch 'ner Menge Schikanen und Kurven, die recht tricky zu fahren sind, der Kurs *Burke Lakefront Airport* in Cleveland mit seinen zahlreichen 90-Grad-Kurven und einer langen Start-Ziel-Geraden, der Track *Belle Isle Park* in Detroit, der eigentlich nur aus Zickzack-Kurven besteht, die Road America in *Elkhart Lake* mit heiklen Bergaufpassagen und Haarnadelkurven, der *Mid Ohio Sports Car Course* mit seiner hundsgemeinen Haarnadelkurve vor und nach einer langen Geraden, die *Phoenix*-Suppenschüssel, die in Richtung Nazareth-Speedway geht, und der *Pacific Place* in Vancouver, der vor allem durch seine zwei Haarnadelkurven am Anfang und Ende der Start-Ziel-Geraden besticht.



Mit diesem Paint Kit kann man sich so richtig als Car-Designer versuchen

Diese Logos der 94er Edition machen die Serie aktuell



Das zweite Pack enthält den Klassiker *Indy 500*, die traditionsreichste Rennstrecke der Welt. 200 Runden auf der 2,5 Meilen langen Strecke zerren an den Nerven. Highspeed ist angesagt. Abflüge sind vorprogrammiert. Als Extra gibt's ein "Race Car Paint Kit", das aus den Wagen der '93er Saison '94er Kisten macht. Sponsorenaufkleber, Nummern, Farben – ach, was sage ich, einfach alles – kann gewechselt werden. So kann man sich auch seine eigene Schaukel zurechtbauen, eigene Symbole draufknallen und als Rookie den Unsers, Mansells und Rahalls mal zeigen, was 'ne Harke ist. Das Teil funktioniert im großen und ganzen als Baukastensystem, hat aber alle Features vom Pixel-Malprogramm Deluxe Paint.

Auf beiden Packs sind Updates zum Modemspiel, das ja bisher bei einigen Versionen zu argen Problemen führte. Jetzt aber läuft's problemlos. Außerdem gibt's Druckoptionen für Ergebnislisten und Autoeinstellungen. Als kleine Dreingabe für die Fernsehsüchtigen kann man sich ein eigenes Replay zurechtschneiden.

Legt man sich beide Packs zu, ist man zwar 80 Mark los, hat aber dafür 16 Rennstrecken und kann so richtig lange dran rumknobeln. Nur schade, daß man für die Druckoptionen und das Paint Kit aus dem Hauptprogramm raus muß.

Für mich keine Frage: Ich werde mich erst mal des Nächtens auf den neuen Kursen rumschlagen. Natürlich empfehle ich Euch dasselbe. Aber aufgepaßt: Ehe sich jemand vertut, sei noch einmal darauf hingewiesen, daß beide Produkte keine Stand-Alone-Games sind, sondern nur im Zusammenhang mit dem Hauptprogramm funktionieren!

Da würde ein "und Tschüß..."-Aufkleber wirklich hinpassen



Wie damals Runden auf dem Indy-500-Track ziehen



Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	10
Ablauf:	10
Preis/Leistung:	10
Realitätsnähe:	11

Längst fällige Expansion-Packs für Indy-Racing

STEINE im Weltall

Man stelle sich folgende Situation vor: sechs Häuslebauer, sieben Grundstücke, eines gehört niemandem. Und ausgerechnet da liegt eine riesige Goldader. Das Ergebnis? Sechs Häuslebauer teilen Grundstück Nummer sieben gerecht auf? Nein, leider nicht so ganz...

Der Weltraum ist noch lange nicht erschlossen, jedenfalls heute nicht. Doch im Jahr 2380 kann das schon ganz anders aussehen. Das Spiel **K240** von Gremlin versetzt uns ins Jahr 2380. Die Raumfahrt ist im 24. Jahrhundert wesentlich weiter entwickelt. Man weiß, daß es andere bewohnte Sternsysteme gibt und daß die Bewohner besagter Systeme nicht immer freundlich gesinnt sind.

Um zu unserer Ausgangssituation mit den Häuslebauern zurückzukommen: Die sechs Häuslebauer sind sechs verschiedene Sternenreiche (inklusive der Erde), das siebte Grundstück ist der Sektor K240. Und die "Goldader" – das sind unermeßliche Bodenschätze, die nur darauf warten, abgebaut zu werden. Das Problem ist nur: Jedes der Sternenreiche ist eigensinnig und möchte die Schätze gerne für sich haben.

▲ *Wer stört denn da?*

Schaffe, schaffe...

Natürlich ist man selbst als Erdling daran interessiert, sich für den Mutterplaneten alle Schätze einzuverleiben – wobei natürlich auch ein nicht unerheblicher Teil für eigene Zwecke zurückbleibt. So beginnt man mit einer gewissen Anzahl von Zahlungsmitteln, auf einem Asteroiden im Sektor 240 eine Basis aufzubauen.

Notwendiges Zubehör kann man gegen Cash geliefert bekommen: Wohn- und Arbeitseinheiten, Energielieferanten wie Kraftwerke oder Sonnenkollektoren, Wassererzeugung, Produktionsstätten für benötigte Waren, aber auch für Waffen sowie Schutzeinrichtungen. Man muß allerdings immer die eigenen Ressourcen und Geldmittel im Auge behalten. Mehr Geld bekommt man durch die Ausbeutung anderer Asteroiden und Planetoiden, allerdings sollte man die jeweils benachbarte Fremdrasse streng im Auge behalten. Die mag es nämlich gar nicht, wenn man in ihrer Nähe forsch und frech in der Erde herumbohrt.

K240

Amiga (1 MB RAM), **89,95 DM**,
Hersteller: **Gremlin**, England,
Muster von: **Softgold**.

Raumstatione' baue'

K240 ist eigentlich ein "Sim City im Weltraum", wenn ich es mal so betiteln darf. Zu Anfang sucht man sich eines der gegnerischen Völker aus, in deren Nähe man operieren will. Nun bekommt man einen Asteroiden, auf dem man sich breitmachen und von dem aus man Erkundungsflüge unternehmen kann. Mit der Zeit kann man durch geschicktes Verkaufen von Bodenschätzen und geschicktes Bebauen der Asteroiden ein kleines, feines Reich aufbauen. Allerdings kann auch mal etwas schiefgehen, wenn man nämlich dem Gegner zu offen seine Absichten zeigt. Ein kleiner Überfall hier, eine Attacke da – und aus ist es mit den Eroberungsplänen.



▸ *Wir bauen unserer Oma ihr klein Raumstatiönchen*

Grafisch sieht die Amiga-Version ein wenig verspielt oder "verknittert" aus – nicht schlecht, aber auch nicht überwältigend. Die Elemente einer Station werden mit der Maus angewählt und auch so plaziert, allerdings sind im Vergleich zu Sim City viel mehr Probleme zu bewältigen. Die Station muß ausgewogen aufgebaut sein, man sollte über die einzelnen Elemente, ihre Kosten und Auswirkungen informiert sein.

Das Spiel kommt auf drei Disketten und ist augenscheinlich auch nur für Diskettenbetrieb ausgelegt. Mit ein bißchen Tricksen und Geduld kann man allerdings alle Disks in ein HD-Verzeichnis kopieren und diese "assignen". Jetzt müssen nur noch ein paar Files so geändert werden, daß das Laufwerk DF0: nicht mehr integriert wird (Ersatz: zum Beispiel das Verzeichnis so assignen, daß es KZV: heißt). Das ist keine Anleitung für eine Raubkopie, sondern dafür, wie man das dämliche Diskettenwechseln umgeht. Es wäre nett, wenn sich englische Spielefirmen mal daran gewöhnen könnten, daß in anderen Ländern Festplatten zur Normalität gehören. Ich sage nur: Installer...



▲ *Das war wohl nichts!*

Ansonsten gibt es wenig zu bemängeln. Der Sound ist Amiga-like, also gut, es gibt eine integrierte Sprachausgabe. Das Spiel ist fesselnd und kann lange andauern – oder schnell zu Ende gehen. Alles in allem hat sich Gremlin was Gutes geleistet, aber eine farbigere A1200/A4000-Version, die überdies auf der Festplatte installiert werden kann, wäre mein Wunsch.



Urteil: 9 GUT

Grafik:	8
Sound:	8
Ablauf:	10
Anleitung:	10
Dauerspaß:	9

Ohne Frage ein tolles Spiel, leider nicht ohne ein paar Unbequemlichkeiten bei der Bedienung



Schieb 'ne ruhige Kugel

Aus der Reihe "Wie mache ich Raubkopierern das Handwerk schwer" präsentieren wir Euch nun PINBALL DREAMS 2. Um diese Data-Disk samt ihrer vier Flipper-Tische zum Laufen zu bringen, wird nämlich nicht das Original-Erstlingswerk, sondern dessen Handbuch benötigt.

Nach der Seiten-Code-Abfrage begeben sich bis zu acht Spieler wahlweise auf eine Safari ins Reich Neptuns, nehmen an der Rache der Robot Warriors teil oder machen eine Stalldrehung (oder heißt Stall Turn, so der Name des vierten Tisches, etwas anderes?), um schnell zu erkennen, daß nicht nur der Preis des Spiels halb so hoch ist wie der von *Pinball Dreams* Numero Uno. Zu meinem persönlichen Bedauern wurde auch an der Qualität etwas geschrubbt, und man hat es gut verstanden, die alten Fehler von Pinball Dreams auch hier einzubauen, die man bei *Pinball Fantasies-PC* so geschickt ausgemerzt hat. Zudem ist der Schwierigkeitsgrad deutlich höher – da verschwindet die Kugel schon öfter mal im Seitenaus oder im beliebten Ausgang unten Mitte.

Über all dies kann ich aber noch hinwegsehen, da der Spielspaß trotz offensichtlicher Mängel rüberkommt. Was aber unverzeihlich ist und eine "gute" Wertung gänzlich ausschließt, ist der Sound: Da haben die Programmierer geschlurt – von den FX aus den beiden Vorgängern, die das Spielgeschehen so toll untermauert haben, und von der hervorragenden Musik kann man hier nur noch träumen. Das Game macht zumindest jetzt seinem Namen alle Ehre: Pinball DREAMS in Klammern 2; von einer würdigen Ergänzung kann kaum die Rede sein. Schade drum, ich hätte gerne einen Hitstern vergeben. Am Kauf will ich aber niemanden hindern, im Gegenteil. Jürgen ist da etwas anderer Meinung...

PINBALL DREAMS 2 - DATA DISK -

PC (386/33, VGA, Soundkarten werden unterstützt), **49,95 DM**, Hersteller: **21st Century Entertainment**, England, Muster von: **Selling Points**.

Jürgen meint:

Ich hätte es mir denken können! Mögen auch sämtliche PCler jetzt wieder mit dem Finger auf mich zeigen: Das ist der Versuch eines Flippers. Selbst auf einem 486/66 DX/2 hat die Kugel öfters "Hustenanfälle", d.h., sie bleibt mitten im Bild stehen, überlegt sich, ob sie weitermachen will und fliegt dann völlig unvermittelt aus der Kurve. Liebe PCler, ich wünsche Euch viel Spaß mit diesem Pinball Dreams 2. Ich spiele weiterhin Pinball Fantasies auf dem Amiga CD32.

Gesamtnote: 6 – Nice Try



FLIPPER Dir einen!

COMPETITION



Pinball Dreams 2 gänzlich umsonst? Könnt Ihr haben! Halt, nicht das ganze Game, sondern eine spielbare Demo, aber das ist ja auch schon was. Und Ihr braucht nicht einmal das Handbuch vom ersten Teil, sondern könnt gleich loslegen. SELLING POINTS aus Gütersloh ist so frei, den ASM-Lesern Disketten zur Verfügung zu stellen. Voraussetzung sind ein PC und ein herkömmlicher Briefumschlag. In den steckt Ihr einen an Euch adressierten und ausreichend (!) frankierten Rückumschlag. Das Ganze an: ASM, Kennwort "Träume", Postfach 1870, 37258 Eschwege. Die ersten 500 Einsender kriegen die Disk frei Haus. Wer als 501. ff kommt oder auf seinen Rückumschlag keine oder nicht ausreichende Marken klebt, kann sich in die nächste Ecke stellen und schmollen, weil er nix bekommt. Einsendeschluß gibt es nicht; wenn die Dinger weg sind, dann sind sie eben weg. Genau wie die Kugel...

A long time ago in a galaxy far, far away....

Im Dienste des Imperiums

▲ *Pech gehabt, Jungs: Angriff auf eine Rebellen-Raumbasis*

TIE-FIGHTER

PC (386/33, unterst. alle gängigen Soundkarten), **119,95 DM**, Hersteller: **LucasArts**, USA, Muster von: **Softgold**.

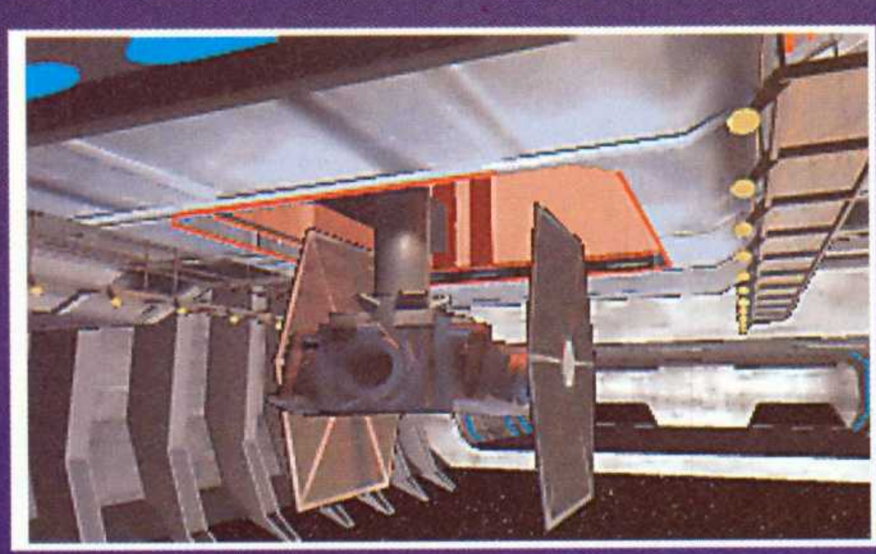
Welcher Kenner der Story vom "Krieg der Sterne" würde nicht mit der schönen Prinzessin Leia und ihrer versprengten Schar Getreuer fühlen? Doch jetzt ist Umdenken gefragt: Wer in den TIE FIGHTER steigt, kämpft auf der Seite des galaktischen Imperiums gegen die ruchlosen Rebellen.



◀ *Einsatzbesprechung: Die Missionsziele werden erklärt*



▶ *Düster, düster: das Hauptquartier der imperialen Flotte*



▲ *Bereit zum Start: Wehe, wenn sie losgelassen...*

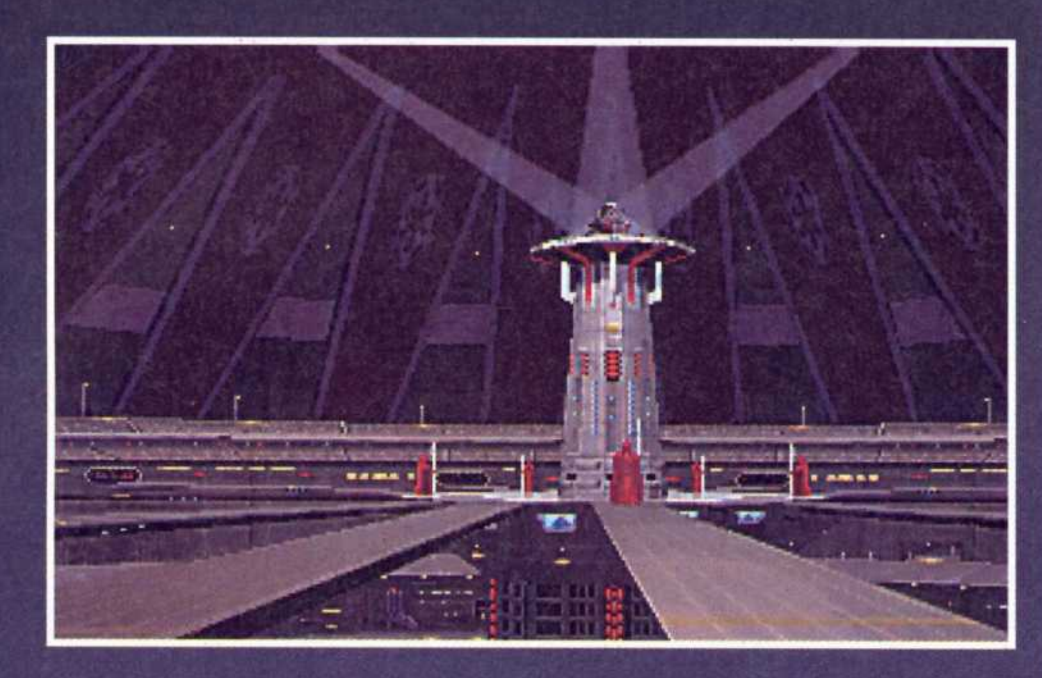
Nach dem Ende des Kalten Kriegs haben es nicht nur Spielehersteller schwer, neue Feindbilder als Vorlage herbeizuzaubern. Wie gut, daß es wenigstens einige unzweifelhaft Böse in diesem Universum voller Mischfiguren gibt! An denen kann man sich als "Guter" ohne weiteres reiben: Jack the Ripper, Fu Man Chu, Fantomas oder natürlich der genialste, übelste Bösewicht aller Science-fiction-Filme – der Imperator aus der Star-Wars-Trilogie mitsamt Darth Vader und Vasallen. Nun gerät aber auch diese geordnete Welt dank des neuen Games **TIE Fighter** aus dem Hause LucasArts gehörig aus den Fugen.



▲ *Jaja, die gute alte Kopierschutz-Abfrage*

Ich sitze schweißgebadet in einem dunklen Cockpit, mein Kopf dreht sich. Die vielen Stunden im *X-Wing*-Simulator und mit dem Nachbrenner-Package *Imperial Pursuit* waren wohl doch etwas viel – fast schon mehr Realität als Simulation. Ob es wohl aufgefallen ist, daß ich meinen Staffelkameraden Rot 2 und 3 bei der letzten Mission auch ein paar Lasersalven verpaßt habe? Immerhin kam ich als einziger von der Mission zurück, und der Dank der schönen Leia war mir gewiß. Irgendwie muß bei der Explosion von Rot 3 eine Umwandlung in mir vorgegangen sein. Ob die dunkle Seite der Macht etwa... – Ich drehe mich um, betrachte die Bedienungselemente im Cockpit... – öööh, irgendwie sieht das hier plötzlich aus wie in einer Imperiumsmaschine! Aus dem Intercom dröhnt ermahnend – die Stimme des Imperators...

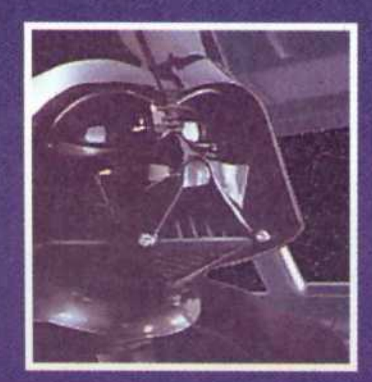
Ein grausiger Gedanke: Von 1 Uhr kommen direkt ein paar X-Wings auf mich zu. Kameraden! – Doch was ist das? Konzentriertes Laserfeuer zerschneidet die gehärteten Quadaniumstahl-Panzerungen und den Titanrumpf *meines* TIE-Abfangjägers. Er wirbelt herum, die Notsysteme versagen. Hakentrick, Triebwerke auf volle Schubleistung und nichts wie weg von den X-Flüglern der Rebellen. Ein letztes Mal noch ertönt das charakteristische Kreischen des imperialen Raumjägers, bevor die Kontrollanzeige eine Überhitzung der Ionentriebwerke meldet. Ein



▲ *Gleich knallt's: Hier liegt das Angriffsziel*

dumpfer Schlag, ich bin wach – vor mir flimmert auf dem Monitor LucasArts' neuestes Produkt **TIE Fighter**, und hinter mir steht Peter mit fragendem Gesicht. "Na", stichelt er, "kleinen VR-Trip gemacht?"

Ja, das habe ich wohl. Alle Achtung! Diese Rebellen scheinen ja wirklich schlimme Finger zu sein. Schon nach der Intro von TIE Fighter kommen dem Star-Wars-Fan arge Bedenken, ob denn die monarchistischen Machtgelüste einer spätemanzipatorischen, abgesetzten Prinzessin wirklich so selbstlos waren, wie man es sich als naiver Kinogänger immer eingebildet hat. Und das Geschick des Universums in die Hände von ein paar Schmugglern und Anhängern eines alten Kults zu legen?



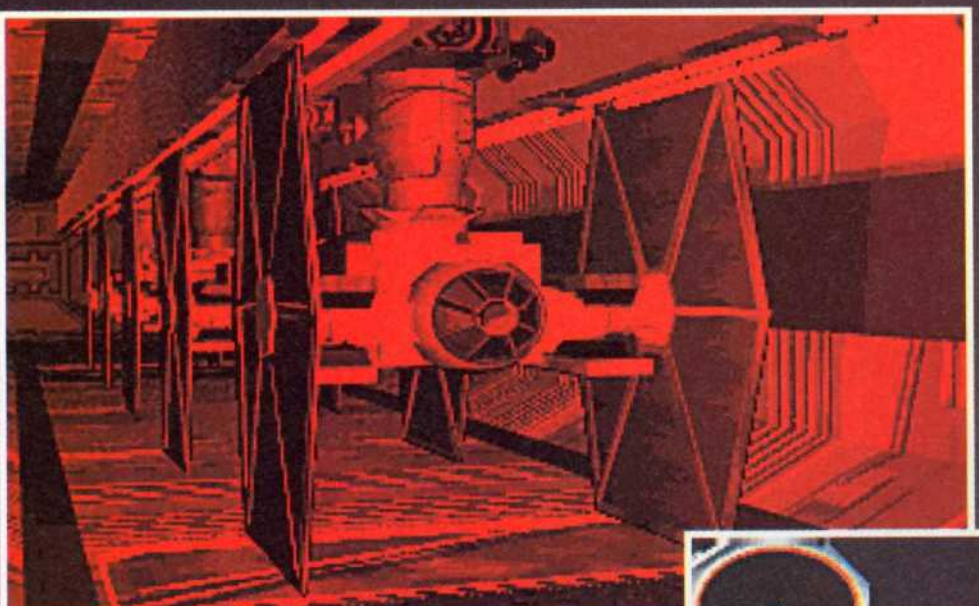
▲ *Darth Vader, zugleich Boß und Schrecken jedes Imperiumspiloten*

Nach der Lektüre der "Stele-Chroniken" wird es dann immer klarer: Die vermeintlich Bösen sind nicht wirklich böse, und die Guten sind nicht wirklich gut. Ich habe es zu Anfang als überzeugter "Jedi-Ritter" auch nicht glauben wollen, aber schon nach wenigen Spielzyklen macht es genauso Spaß, X-Flügler der Rebellen im Auftrag des Imperators zu desintegrieren, wie es zuvor ein Vergnügen war, auf Seiten der Allianz zu kämpfen.

Vom Spielaufbau her hat sich im Vergleich zu *X-Wing* wenig verändert. Alles wirkt ein wenig finsterer als beim Vorläufer. Nach einer mißglückten Mission gibt es kein erfrischendes Wiederbelebungsbad, sondern ei-

Die Schaltzentrale: Von hier aus geht es zum Training, zur Einsatzbesprechung, zum Filmraum und natürlich "raus in den Raum" ▼

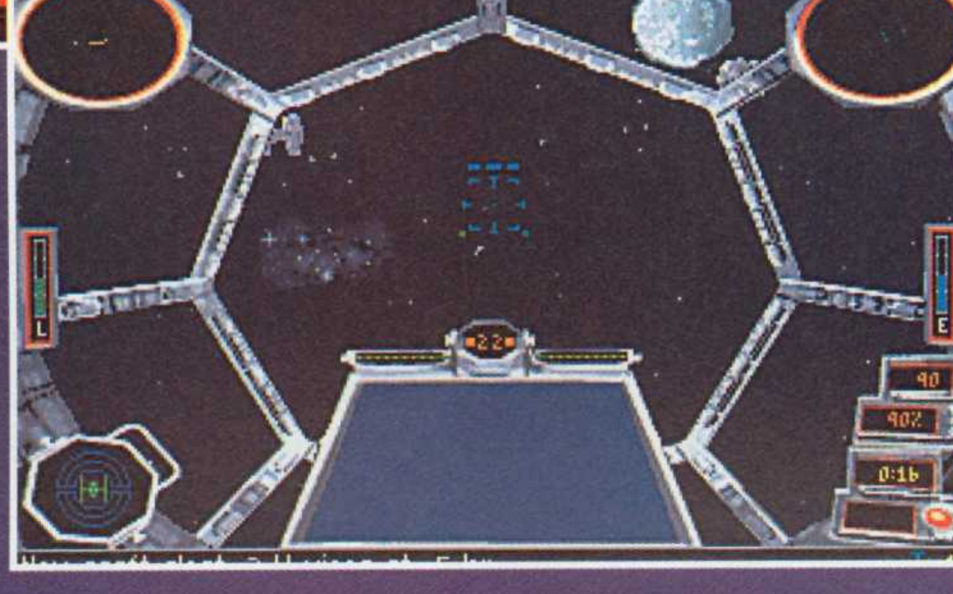




Schick: Ein TIE-Fighter taucht ab ins Rotlichtviertel



TIE-Fighter-Piloten haben echt nichts zu lachen



So sieht die Grafik beim Fliegen aus. Das Ziel ist erfaßt, jetzt wird Geleitschutz gebraucht...

ne schwebend verabreichte Spritze, und auch sonst merkt man, daß es beim Imperium nicht ganz so menschenfreundlich zugeht wie bei den Rebellen.

Als Auswahl von Fluggeräten bietet TIE Fighter neben dem klassischen Schirmchen-Ei den neueren TIE-Abfangjäger, den TIE-Bomber (Jippieh!), ein Kanonenboot sowie Darth Vaders MK2-TIE-Jäger-Konstruktion. Laser- und Ionenkanonen, Raumminen, Protonentorpedos und Raketenwerfer runden das Waffenarsenal ab, das ja schon bei X-Wing recht umfangreich ausgefallen war.

Die Spielstruktur entspricht weitgehend der von X-Wing. Nach dem Sicherheitscheck in Form einer Handbuchabfrage geht es über die düstere Haupthalle zum Trainingssimulator-, Gefechts-, Technik-, Film- oder Besprechungsraum. Die Missionen sind leider auch nicht einfacher geworden. Schon bei den ersten Einsätzen muß man sich jede Lasersalve überlegen, um nicht kurz vor dem erfolgreichen Missionsabschluß mangels Energie an einem harmlosen Rebellenfrachter zu scheitern.

Zu den bekannten Flugfunktionen sind einige wenige zusätzliche Features hinzugekommen: Bei weiter fortgeschrittenen Missionen gibt es jetzt neben der Möglichkeit, über Funk Kameraden um Hilfe zu bitten oder nach Hause zu schicken, auch die Chance, Treibstoff oder Munition über ein Versorgungsschiff zu ordern. Bei Großkampfeinsätzen ist es sogar erlaubt, als Staffelführer zusätzlich Verstärkung anzufordern. Die Zeiten, in denen man sich als rebellierender X-Wingler durch die Linien des Imperiums mogeln mußte, sind halt vorbei.



Mit dabei: ein General der harten Sorte

Ich halte Funkkontakt!

Der aktuelle Stand der Mission läßt sich dank hervorragender Verbindung zu den imperialen Sternenzerstörern jederzeit auch im Flug abrufen. Welcher Missionspunkt noch nicht erfüllt ist, läßt sich damit gut überblicken, und man kann die Strategie beizeiten anpassen. Die Qualität der Grafik knüpft an X-Wing-Verhältnisse an. Bei Verwendung von nicht ganz so schnellen 386er PCs lassen sich zeitintensive Grafikroutinen wie die Darstellung ausgefüllter Flächen optional ausschalten, um die Geschwindigkeit zu steigern.

TIE Fighter ist ein absolutes Muß für Star-Wars-Fans – nicht nur, weil es damit nun auch eine gegenüber der Filmvorlage völlig eigenständige Trilogie gibt, sondern auch weil sich völlig neue Aspekte der Geschichte um Jedi-Ritter und um Gut und Böse ergeben. Ein besonderer Leckerbissen ist übrigens das Buch "die Stele-Chroniken", das die "Tie Fighter"-Macher netterweise dem Spiel beigelegt haben. Es ist eine Art Mischung aus bärenstarkem Star-Wars-Roman und Piloten-Tutorial. Alle Hinweise und technischen Geheim-Materialien sind eingebettet in die Erlebnisse eines frischgebackenen jungen Imperiums-Piloten. Softgold hat für die Eindeutschung gesorgt. Besonders köstlich: die polemischen Beschreibungen der Rebellenschiffe einschließlich des "Rasenden Falken" aus Imperiumssicht. Viele dutzend Schwarzweiß-Bilder machen das Ding zu einem prima Sammlerstück für Star-Wars-Fans.

Was aus mir geworden ist? Ach ja: Nachdem ich bei einem besonders herzhaften Einzelgefecht mit einem X-Flügler einmal mehr den Beweis angetreten hatte, daß die Macht offensichtlich nicht immer obsiegt, bin ich schließlich doch wieder in alte Schwachheiten zurückverfallen. Man merke: Auch eigene TIE Fighter lassen sich hervorragend desintegrieren. Und bevor die dunkle Seite der Macht eine ungesunde Faszination entwickeln kann, hilft immer mal wieder ein Griff in Richtung Zimmerwand – denn schließlich liegt ja für weitere Seitenwechsel immer noch das gute alte X-Wing-Original im Regal.



Voll beladen: Vor dem Start geht's an die Raketenwahl

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	11
Atmosphäre:	10
Dauerspaß:	10

Selten war es so schön, ein Böser zu sein

Propeller-Killer

Redakteur jb öffnet das Päckchen, nimmt drei Disketten heraus, kramt nach einem Stoß von Zettel und fängt an zu lesen. Dann ein Gedanke: "Wieder so ein Schießspiel...". Richtig – und doch ganz falsch...



▲ *Zuerst zerlegen wir diverse Gegner,...*

Ein Banshee ist ein "Fighter Plane", ein Kampfflugzeug. Jedenfalls in Core Designs neuestem Amiga-Game **Banshee** für den A1200. Diesen Banshee-Fighter fliegt der gute Sven gegen den bösen Blardax Maldrear, der die Welt erobern will. Aha. Nun gut, Diskette ins Laufwerk, gebootet – und los geht's.



▲ *...bevor wir uns an die etwas größeren Sachen herantrauen*

BANSHEE

Amiga 1200, ca. 80 DM, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Banshee entpuppt sich als grafisch echt peppiges Ballergame erster Güte. In guter alter vertikaler Scroll-Manier fliegt man wie ein Wilder gegen gegnerische Flugzeuge, Hubschrauber, Schiffe, Autos, U-Boote, Eisenbahnen und schießt, was die Bordkanonen hergeben. Im Grunde also nichts Neues, wenn da nicht alles so schön abgestimmt wäre, daß das Spiel wirklich Spaß macht. Das Scrolling ist top, die Grafik ist top, die Gegner sind nicht zu schwer, aber auch nicht zu einfach, und außerdem so unterschiedlich wie nur möglich.

Allerdings darf man nicht verhehlen, daß sich die Programmierer mal wieder zu sehr an der Realität orientiert haben. So kann man auf MG-Schützen schießen, die dann lautstark und blutspritzend über ihren Mördergeräten zusammensinken. Trifft man nicht richtig, versuchen die Jungs zu fliehen und hechten mit einem sagenhaften Kopfsprung ins Wasser – oder in die nächste Deckung. Daß Jugendschützer bei solchen Passagen wieder das Grausen bekommen, dürfte wohl klar sein.

Kleine Grafikgags wie "Regen", "Sturm" oder "Nebel" sorgen für das richtige Fliegerfeeling. Die Missionen sind so unterteilt, daß man über "Zwischenstationen" dem Ziel immer näher kommt. Obwohl ich auch nicht gerade ein "Kampfgermane" bin, kann ich nicht umhin, dem Spiel ein paar Points mehr zu geben. Auch wenn die einen wieder Zeter und Mordio schreien und die anderen mir wieder zuviel Pazifismus vorwerfen.





▲ *Beim Finale auf dem Mond geht es richtig zur Sache*

Was passiert, wenn man Cannon Fodder und Desert Strike auf eine Festplatte schmeißt und kräftig umrührt? Genau, ein neues Ballerspiel ist auf dem Markt.



▲ *Logistik und Überblick gibt's auf der Karte*

THEATRE OF DEATH

PC (386, Maus), **120 DM**, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Fliegendes Suizidkommando



▲ *Kampf gegen eine Armada aus Hubschraubern*

Yo, ein kleines bißchen Gemetzel gefällig? So richtig drauflosholzen, den Gegner umnieten, seine Gebäude mit Dynamit, Raketen und Handgranaten in die Luft jagen? Herzlich willkommen im **Theatre of Death**.

Aber Achtung, die Sache geht nicht so einfach von der Hand wie etwa bei *Cannon Fodder*. Das fängt schon damit an, daß die Munition begrenzt ist. Sie kann zwar im Spiel organisiert werden, aber wer steht schon gerne mitten im Gemetzel, ohne auch nur eine Patrone im Magazin zu haben? Also eine Menge Strategie ist außerdem gefragt.

Mit einem oder mehreren Teams muß man sich durch verschiedene Geländeformen zum Ziel durchbeißen und die Mission erfüllen. Diese besteht zwar häufig im Auftrag, alle Gegner von der Platte zu putzen, aber meist gilt es noch dazu, Gefangene zu befreien, Wissenschaftler zu entführen oder Gebäude zu zerlegen.

Da die Verteilung der Truppen wieder einmal total ungerecht ist, sollte man sich nicht mit Karacho auf den Feind stürzen, sondern taktisch geschickt vorgehen. Um die Sache ein wenig zu vereinfachen, stehen in vielen Missionen Hubschrauber, Panzer und Transporter herum, die man sich unter den Nagel reißen kann. Außerdem kann man bis zu zehnmal Unterstützung für die komplette Campaign anfordern. Ab und zu dürfen auch Flächen aus der Luft bombardiert werden – Ähnliches gab es bei der *Syndicate Mission Disk*. Den Großteil des Spieles über muß man sich aber mit einem viel zu kleinen Arsenal an Männern und Waffen zufriedengeben, die komplett per Maus dirigiert werden. So schön das Ganze auch klingen mag, es gibt auch einen Haken beim Spiel. Im Programm selbst sind doch einige Grafik-Bugs versteckt. Keine großen Sachen, aber wenn man mit einem Transporter plötzlich durch ein Haus fahren kann, ist das irgendwie störend.



▲ *Die Übersichtskarte für mögliche Missionen*

▲ *Digibilder stimmen auf die nächste Mission ein*

Besonders intelligent ist die Sache mit den Spielständen geklärt. Zu Beginn loggt man sich nämlich als Commander mit einem Namen ein und kann dann immer wieder mit diesem Namen ins aktuelle Geschehen einsteigen. Missionen, die gescheitert sind, dürfen beliebig oft wiederholt werden. Nur die Truppenunterstützung wird heruntergezählt.

Im großen Finale auf dem Mond werden die Tarnjacken gegen Raumanzüge ausgetauscht. Als kleinen Gag haben die Grafiker den Truppentransportern in diesem Szenario das Aussehen von Londoner Doppeldeckerbussen gegeben.

Unterm Strich bleibt ein Shoot'em-Up mit viel Strategie, das zwar nicht die Spieleszene durcheinanderwirbelt, aber immerhin Laune macht. Natürlich nur denjenigen, die nichts dabei finden, wenn sich eine Pixelgestalt schreiend vom Bildschirm verabschiedet. Geschmacklosigkeiten ignorieren wir bei der Bewertung. Es gibt aber Punktabzug für dreisten Ideenklau.



▲ *Kleiner Gag am Rande: Londoner Bus als Lunar-Transporter*





Schon wieder so ein langweiliges Werbegame? Nein, heute überraschen uns Art Department und Bifi mit einem neuen Grafikadventure, das vor Witz und Rätseln nur so strotzt.

Die Story dieses Spiels fängt einfach an: Ihr – respektive Lukas, der aus dem ersten Teil des Bifi-Games bekannt ist – trefft Euch mit euren Freunden im Café und erzählt Ihnen von Eurem Ferienjob. Der Fahrradkurierdienst, für den Ihr arbeitet, beauftragt Euch, ein Drehbuch für einen Werbespot zum Filmstudio zu bringen. (Preisfrage: für welche Firma ist der wohl?) Doch das ist schwieriger als es sich anhört, denn allerorten scheint das Chaos ausgebrochen zu sein. Die Technik streikt an allen Ecken und Enden, und auf der Suche nach dem Direktor lauft Ihr Euch die Hacken wund.



▲ *Heißt hier jemand Maurice Chevalier?*

BIFI 2 - ACTION IN HOLLYWOOD

PC, **Freeware**, Hersteller: **Art Department**, 44787 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Doch die Aufgabe wird garantiert nicht langweilig, und außer Technikern und Statisten trifft man auf allerlei Prominenz: Kirk & Co. drehen neue Star-Trek-Folgen, Sly Stallone spielt Mimose, Spielberg werkelt mit Echsen rum, und Aliens sorgen für Verklemmungen. Die Camouflage-Auftritte der Hollywood-Größen und die Anspielungen auf ihre Filme machen das Game schon mal zum Muß für jeden Cineasten.



▲ *Ob Ihr's glaubt oder nicht: Genauso sieht Peters Büro aus*



▲ *Ha, da ist ja auch der Tronic-Testraum!*



▲ *Und mir eine Bananarami und 'ne doppelte Phanta!*



▲ *Niemand bittet so höflich um Ruhe wie der Käptn!*

Obwohl Ihr natürlich von Anfang an schon den Verdacht hattet, wird es bald zur Gewißheit: Hier ist ein Saboteur am Werk. Die Texte sind einfach genial, satirisch und humorvoll. Die Werbung dagegen wurde geschickt mit in die Story eingebaut und wirkt dadurch nicht so aufdringlich wie bei anderen Spielen dieser Art.

Habt Ihr Euer Geschick bei den verschiedensten Aufgaben, die in einem Filmstudio anfallen, unter Beweis gestellt und die vielen Logikrätsel gelöst, dann werdet Ihr zum Helden der neuen Bifi-Reklame. Klar, daß Euren Freunden die Story gut gefällt. Man darf also gespannt sein, was Art Department und Bifi als nächsten Werbegag auf den Softwaremarkt werfen.

Die wahre Wurst

Ehrlich gesagt: Dies ist das erste Werbe-Spiel, das mich wirklich überzeugen konnte. Die Grafiken und Animationen, die ja bei der ersten Hälfte der Wurst noch recht grob waren (Hausmacher, hihi!), wurden deutlich verbessert, so daß wir es hier mit einem durch und durch abgebrühten Edelwürstchen zu tun haben.

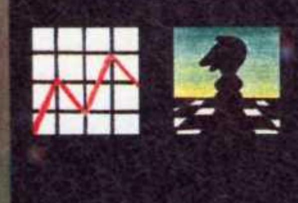
Action in Hollywood braucht sich hinter den kommerziellen Kollegen von LucasArts oder Sierra nicht zu verstecken: Gute Grafiken und Sounds, erstklassige Texte und knifflige, aber nicht unlogische Rätsel sorgen für viel Spielspaß. Unbedingt besorgen!!!

Arndt Grass



▲ *Moment mal: Die Werbung versprach "Spielvergnügen ohne Schranken"!*







PIONIERGEIST

Da will man nichts anderes als gemütlich auf dem Sofa liegen, plötzlich wird man mir nichts, dir nichts zum Commander von 'nem Raumschiff befördert, soll fremde Welten entdecken, und der Menschheit eine Zuflucht geben.

Die Ankündigung, daß Sierra ein Strategiespiel rausbringt, war natürlich ein Hammer. Als dann die erste spielbare Demo über unsere Redaktion hereinbrach, war jeder Feuer und Flamme. Nun endlich halten wir die fertige Version in den Fingern. Ein dramatisches Wochenende in fernen Welten; später ist die Anfangseuphorie ein wenig dem typischen Sim-City-Monitor-Stieren gewichen. Doch alles der Reihe nach. Mitten im 21. Jahrhundert gibt es für die Erde keine Überlebenschance mehr, also macht sich eine mutige Besatzung von Kolonisten auf den Weg zu fernen Planeten. Warum ausgerechnet Du zum Kommandanten berufen wurdest, ist schlichtweg darauf zurückzuführen, daß Du im Jahre 1994 120 Mark in ein Computergame investiert hast. Jetzt kommt die Quittung.

OUTPOST

PC (386/33, 4 MB RAM, Super-VGA), **120 DM**, Hersteller: **Sierra**, USA, Muster von: **Hersteller**.

Nachdem Du Dein Raumschiff mit dem Nötigsten bestückt hast, beginnt der Countdown für den Flug zu fernen Sonnensystemen. Dort angekommen checkst Du die Lage erst mal mit diversen Satelliten und Sonden. Alles klar. Ein guter Landeplatz ist ausgemacht, und Du kannst Deine Basiskapsel auf den Planeten jagen. Doch jetzt beginnen die Probleme erst richtig.

Wie überlebt eine kleine Kolonie von Menschen auf einem fremden Planeten – vor allem dann, wenn man dort nicht allein ist? Klar, erst mal wird ein funktionierendes Ökosystem aufgebaut, um Nahrung und Atemluft in der Station sicherzustellen. Da es keinen Kontakt mehr zur Erde gibt, muß man sich natürlich um alles selbst kümmern. Wohnsilos, Kaufhäuser, Radarstationen, Abfallbeseitigung, Arbeitsplätze, Forschungslabors, Universitäten, Lagerhallen, Fabriken, Bergwerke und diverse andere Stationen müssen gebaut werden, um die Kolonie langfristig zu erhalten. Das oberste Ziel besteht darin, dem Planeten eine erdähnliche Atmosphäre zu geben: Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Katastrophen, Rebellen und der ganz alltägliche Wahnsinn haben anscheinend nur eins im Sinn, nämlich die junge Stadt zu einer Geisterstadt zu machen.



▲ *Hier beginnt jede Odyssee: Das Raumschiff muß bestückt werden*



◀ *So sieht eine ganz normale Kolonie an der Oberfläche aus*

Gebaut werden kann auf fünf Levels, einem oberirdischen und vier unterirdischen. Natürlich müssen die Gebäude mit einem Wegenetz verbunden werden. Oder hast Du schon mal versucht, auf dem Weg zur Arbeit eine Kohlendioxid-Helium-Mischung zu atmen und dann noch richtig motiviert zu malochen? Also: Verbindungstunnel sind oberstes Gebot, solange die Atmosphäre so feindlich ist.

Bevor aber überhaupt gebaut werden kann, müssen die Roboter-Bautrupps erst mal eine solide Grundlage schaffen. Und die Roboter können manchmal ganz schön lahmarschig sein, das sage ich Dir.

So ungefähr nach den ersten sechzig Zügen, wenn Deine Kolonie bis dahin überlebt hat, wird die Station richtig komplex, die Bewohner wollen Luxusgüter und Unterhaltung, und dabei weißt Du noch nicht mal, wie Du die Nahrungsrationen zusammenkriegen sollst. Plötzlich gehen wichtige Rohstoffe aus, auf den Baustellen ruht die Arbeit, in den Agridomen (so was wie überdimensionale Gewächshäuser) ist plötzlich keiner bereit zu arbeiten: Die Leute verhungern, mit jedem Zug stirbt Dir einer Deiner Siedler weg. Klar, die kleinen Leute hassen Dich. Sie wollen nur Ergebnisse, der Weg dahin in-



teressiert sie nicht. So weit zum Spielgeschehen, das mit wunderschönen Super-VGA-Animationen verschönt wird. Wer sich jetzt aber ein bißchen an die Städtebau-Simulation Sim City 2000 erinnert fühlt, der kann das "ein bißchen" schon mal ersatzlos streichen. Spielkonzept und Realisation sind denen des Maxis-Produkts sehr ähnlich. Ein deutlicher Unterschied liegt beispielsweise in der Sache mit dem Jahresbudget. Aber: wie bei Sim City 2000 sieht man die Planetenoberfläche in isometrischer Perspektive, kann in jede Richtung scrollen und muß planieren und bebauen. Diverse Fenster sind zuschaltbar, die weitere Infos zum Planeten und zur Station geben – so zum Beispiel die Computerratschläge und Berichte. Sozusagen als Online-Hilfe kann man den treuen Gefährten Computer rufen, der dann mit einer süßen, aber nüchternen Frauenstimme Ratschläge gibt oder aber meldet, daß keine Daten vorliegen. Ein kleines Problem dürfte da (noch) die Sprachbarriere sein, aber der deutsche Sierra-Distributor Bomico wird sicher für eine Eindeutschung von "Outpost" sorgen. Die Animationen sind bärenstark, wenn sie auch teilweise ein bißchen hoppelig laufen. Vom Spielprinzip hatte ich ein bißchen mehr erwartet als einen Sim-City-Klon. Versteh mich da nicht falsch, Leser: Das Game geht voll in Ordnung und macht auch richtig Laune, es ist bloß nicht die Riesen-Innovation, mit der wir alle gerechnet hatten. Leider kann man das mit dem Laune machen vom Handbuch überhaupt nicht sagen. Wichtige Informationen fehlen einfach in dem spärlichen Werk, das sich lediglich auf die Grundfunktionen beschränkt. Der Rest ist eine reine Trial-and-Error-Sache. Der Schwierigkeitsgrad ist zudem selbst auf Stellung "Easy" reichlich hoch.





▲ *Die erste Landung auf einem fremden Planeten*



◄ *Wenn man dann alles richtig gemacht hat, kann die Stadt unter der Erde bald so aussehen, inklusive Rotlichtviertel*





FEED-BACK

Eingemauert!

Von wegen "Lesen schadet nicht": Nach der Lektüre eines neuen Güterwaggons voller Leserbriefe wurde die gesamte ASM-Redaktion zuverlässigen Berichten zufolge dabei beobachtet, daß sie mit den Fäusten trommelnd um eine Litfaßsäule rotierte, wobei immer wieder ein gejammertes "Eingemauert!" zu hören gewesen sein soll. Was wieder einmal beweist, daß der übermäßige Genuß von Leserbriefen sich verheerend auf die Psyche auswirken kann. Das darf für Euch natürlich nur eines heißen: KEIN MITLEID! Gebt's uns, und schreibt uns noch mehr – auf daß wir die nächste Litfaßsäule dann endlich knacken und so den Weg in die ersehnte Freiheit finden können...

Die beste Adresse für alles, womit Ihr schon immer mal irgend jemandem ein Ohr abkauen wolltet, ist nach wie vor:

ASM, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Fragenkatalog

Ich hätte da ein paar Fragen an Euch:

1. (an 08/15-Tom:) Wie kommt man bei Brutal Trombat auf dem PC in den Bloody Mode? *(Anm. d. Red.: Frag nur so weiter, dann kommt er zu Dir! Siehe Comic in ASM 6/94, Seite 62... – tom)*

2. (an Peter:) Wo kriege ich solche Hosenträger (die Teile sind absolut geil!) her? Gibt es die Dinger auch quergestreift? *(Anm. d. Red.: Gibt es in ganz normalen Klamottenkaufhäusern in jeder wirklich bedeutenden Weltstadt wie zum Beispiel in Eschwege. Aber quergestreift??? Möchtest Du gern fülliger wirken, oder warum? – sz)*

3. (an Klaus oder Kate oder Tante Feedback oder...:) Ich (14) möchte gern wissen, wie man zu Euch kommt und welche Ausbildung man dafür braucht. *(Anm. d. Red.: Ich (35) empfehle Bundesbahn, Auto (mit Fahrer) oder Zweirad, denn einen Hafen oder selbiges mit Flug haben wir noch nicht. – kate*
Ich (34) wollte nur mal fragen, ob das Lösegeld für mich schon bezahlt worden ist. Ich würde gerne wieder nach Hause. – jb
Solltest Du gemeint haben, wie man Spielejournalist wird: Erst mal Abi und/oder Berufsausbildung fertig machen (es gibt gelernte Verlagskaufleute, EDV-Kaufleute und sogar Bänker in unserer Branche). Studium schadet nicht, empfehlenswert sind Geisteswissenschaften – Deutsch, Philosophie, Publizistik, vielleicht Politologie, vielleicht ein Fach im pädagogischen Bereich oder (für besonders ehrgeizige Medientheoretiker) Journalistik. Auch Psychologie ist ein guter Tip, und wenn man's nur als Nebenfach nimmt. Zwischendurch jede Chance nutzen, Praktika bei jeder erdenklichen Art von Publikation zu machen – vorzugsweise bei der Tageszeitung, denn wenn man weiß, wie die Dinge dort laufen, läßt man sich später nicht mehr so leicht schockieren. Schließlich und endlich folgt dann das Volontariat bei einer Zeitung oder Zeitschrift als offizieller Einstieg in den Journalistenberuf. Das bedeutet praktische Ausbildung am Blatt, verbunden mit Blockseminaren bei Journalistenschulen. Es dauert normalerweise zwei Jahre, kann aber in Ausnahmefällen (wenn besondere Voraussetzungen vorliegen) auf ein Jahr verkürzt werden. Ich rate von der "billigen" Hintertür ab, die manchmal angeboten wird und darin besteht, ohne richtige Ausbildung bei irgendeinem Spieleheft als "Notredakteur" quer einzusteigen. Eine so einseitige Geschichte rächt sich nämlich schnell, und man wird bei jeder späteren Bewerbung wieder nach der Ausbildung gefragt. Nur wer wirklich alle

Aspekte unseres Handwerks beherrscht und sich nicht bloß im Spielebereich auskennt, kann davon ausgehen, daß er auch in ein paar Jahren noch einen guten Job hat. – sz)

Kann ich nicht mal ein Game für Euch testen? Auch würde ich gerne bei Euch in der Red. vorbeischauen. Geht das? *(Anm. d. Red.: Tests machen wir normalerweise selbst, und zwar hier in der Redaktion. Nur für einige Bereiche haben wir eine knappe Handvoll Spezialisten außer Haus, die wir allerdings seit Jahren kennen. Also: zum Thema "Testhelfer" leider ein Nein. Als Besucher bist Du bei uns herzlich willkommen, aber "vorbeischauen" ist nicht – entweder guckste uns geradewegs ins Gesicht, oder Du läßt es ganz. – kate).*

4. (an Frau Vera:) Wie wird man Quotenfrau (meine Mutter will das wissen)? *(Anm. d. Red.: Ich wurde schon in frühester Jugend in den Wald geschickt, um Quoten zu finden, was mir auch gelang. So wurde ich Quotenfrau. – vb*
Das klingt wie die Story mit dem Pilzepflücken. – kate)

5. (an den Harley-Driver McHöfer): Wieviel kostet so eine Harley? Haste geklaut, nicht? Du kleiner Schlingel! Du Lausebengel *(Anm. d. Red.: Mehr, mehr, mehr!!! – kate)*! Bring sie mir sofort zurück! Es war mein Bock! Ist das klar? *(Anm. d. Red.: Nö, kein' Bock. – cus)*

6. (an jb:) Ich habe einen PC und 'nen Game Boy. Jetzt bist Du neidisch, gell? Du hast ja nur 'nen Amiga! Übrigens, was heißt eigentlich AGA? *(Anm. d. Red.: Gut, wollen wir mal aufzählen, ich habe:*
1 x PC 486/50 mit CD-ROM, Wavetable-Sound-Karte, True-Color-Grafikkarte, Flachbett-Scanner, Streamer, 520-MB-Platte,
1 x Amiga 3000 (68030/25 MHz – läßt den 486er locker im Regen stehen) mit 250-MB-SCSI-II-Platte, 10 MB 32-Bit-RAM, Scanner, 16-Bit-Sampler-Karte, SVGA-Monitor (Auflösung 1280x1024), 1 x Amiga 1200 (680EC020/14 MHz), 120-MB-IDE-Platte, 4 MB 32-Bit-RAM, 1 x Amiga CD32 mit MPEG-Modul.
*Dazu kommen noch ein Tintenstrahldrucker, zwei Modems mit 19200 bps, ein Fax-Gerät mit RS232-Schnittstelle. Ach ja: und ZWEI Game-Boys. Noch Fragen? AGA heißt Advanced Graphics Adapter und sollte ursprünglich mal "Double-A" heißen. Übrigens, von wegen "**nur** einen Amiga": Der Blick über den Tellerrand hat noch niemandem geschadet, gelle? – jb*
Mir hat auch jemand erst neulich wieder 'ne Grafikkarte geschrieben. – sz)

7. (an den CvD:) Wie wird man CvD? Ist 'n lustiger Titel. *(Anm. d. Red.: Ach, ein Titel ist das! Und ich dachte immer, das wäre ansteckend! – kate*
Ist auch ein lustiger Job, wenn die Mannschaft zur Abwechslung mal mitspielt und vor allem Klaus nicht dauernd mit irgendwelchen Kleinigkeiten nervt. Ein CvD ist übrigens dazu da, die technischen Abläufe im Redaktionsbetrieb zu ordnen und zu überwachen, dazu gehört zum Beispiel die Einhaltung von Terminen. – sma)

Christian Ehr

Geheim-Codes

✉ Hallo ASM,
ich möchte mal was zum Thema "Kopierschutz" schreiben. Fast alle Games haben einen Kopierschutz oder eine Code-Abfrage. Ich bin der Meinung, daß dies sinnlos ist. Es gibt keinen Kopierschutz, der nicht gecrackt werden kann. Code-Abfragen sind zwar schwerer zu knacken, aber man schafft es trotzdem.
Kommt ein neues Spiel auf den Markt, dann dauert es nur einen Monat, und alle Computer-Freaks in Deutschland haben das Spiel auf Festplatte oder Diskette. Man muß übrigens nicht immer warten, bis man die gecrackte Version eines Programms bekommt. Es geht viel einfacher. Man meldet sich einfach in einem Software-Verleih an und leiht sich ein Spiel aus. Dann muß man nur noch Glück haben, daß das Programm keinen Kopierschutz, sondern eine Code-Abfrage hat.
Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:
Man kopiert einfach die Anleitung (falls diese abgefragt wird). Aber es gibt auch Probleme, wenn eine Anleitung so groß ist wie beim Spiel "Burntime". Das Handbuch ist ca. 4,5 cm dick, weil darin außer der Spielanleitung noch Infos zu Atomkriegen, ihren Folgen usw. enthalten sind. Das kostet Zeit und Geld (falls man nicht umsonst kopieren kann).
Da Spielefirmen immer ideenreicher werden, wird natürlich auch die Codeabfrage verbessert. Die Programmierer von "Das Schwarze Auge" nehmen eine große Karte und eine Anleitung gleichzeitig als Code-Abfrage. Das mit der Anleitung ist kein Problem, aber die Karte ist ziemlich groß. Da gibt es einen Trick: Man kopiert die Karte in mehreren Teilen und klebt sie dann zusammen.
Die tollsten Ideen hat aber nur eine Firma, und das ist LucasArts. Bei "Day of the Tentacle" muß man nämlich eine bestimmte Menge Wasser ins Glas schütten und den richtigen Schaltplan herstellen. Die Angaben dazu stehen im Handbuch. Entweder man zeichnet sie ab oder kopiert sie.
Manche Spielefirmen haben aber auch gemeine Ideen, z. B. Coktel Vision. In ihren Spielen benutzen sie einfach Farb-Codes. Diese kann man nur mit einem Farbkopierer kopieren, und das ist sehr teuer. Eine andere Firma hat eine Scheibe als Code-Abfrage mitgeliefert, die man natürlich kopieren oder abzeichnen könnte. Kopieren geht aber nicht, denn es ist eine schwarze Scheibe, und die Schrift hat man







mit Lack aufgedruckt – den kann man nicht kopieren.
Zum Schluß noch einige Fragen:
1. Ich habe einen PC mit der DOS-Version 6.2 und habe versehentlich meine Startdateien verändert. Nun habe ich nicht mehr 600 KB DOS-Speicher, sondern weniger. Als ich dann das Programm "Un-Install" geladen hatte, um meine Startdateien zu reparieren, kam die Meldung "Systemdateien können nicht wiederhergestellt werden, da Double-Space angewendet wurde." Double-Space hatte ich angewendet, damit ich meine Festplatte verdoppeln konnte.
Nachdem diese Meldung kam, hatte ich die alten Dateien von meiner DOS-Version 5.0 benutzt, danach "MemMaker" angewendet und die Systemdateien von meinen Freunden benutzt, aber jeder Versuch war zwecklos. Der höchste Wert für den Hauptspeicher, den ich bekam, war 568 KB. Mit so wenig Speicher funktionieren die meisten Spiele nicht, deswegen gebt mir einen Rat, wie ich meinen alten Hauptspeicher zurückbekomme. *(Anm. d. Red.: Diese Frage stellte sich auch schon Dagobert Duck, nachdem die Panzerknacker seinen Geldspeicher Nr. 1 unsichtbar gemacht hatten. – kate).*
2. Gibt es Turrican II für PC?
3. Was sind Snap-Modelle?
4. Könnt Ihr im Bazar die Längen der Modelle hinzuschreiben? Das wäre echt besser.
5. Peter, bist Du mit dem freien Mitarbeiter Ulrich Schmitz verwandt?

The Power Man who has a PC that speaks with him when he plays

(Anm. d. Red.: Wußtest Du eigentlich, daß Raubkopien mega-out sind? Die alten Cracker-Gangs sind aus dem Alter raus und programmieren zum Teil jetzt selbst, die Lamer von heute können vielleicht einen Kopierschutz knacken, aber das war's dann auch schon. Und mal ehrlich: Eine schön gestaltete Box, in der mitunter ein T-Shirt oder anderes Zeugs liegt, macht sich doch besser im Regal als ein paar öde Disketten in einer Box, oder? Kein Verständnis habe ich auch dafür, wenn man Spiele ausleiht, diese dann kopiert und somit nicht nur den Hersteller, sondern auch den Verleiher betrügt. Übrigens: Wußtest Du schon? Man MUSS nicht jedes Game haben. Und was empfehlenswert ist oder nicht, erfahrt Ihr ja durch uns.

kate

Ohne Deine AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS zu kennen, ist es schwer, eine Ferndiagnose zu geben. An alle Leser: Bitte tut uns so was nicht an!!! Aber weil wir jetzt gerade schon mal dabei sind: Mach zuerst ein Backup Deines Festplatteninhalts (auf Disketten, sofern Du keinen Streamer hast – dafür brauchst Du zwar eine ganze Menge Scheiben, aber egal). Dann löschst Du so viele Daten, bis gut die Hälfte Deiner Harddisk leer ist, startest DBLSPACE.EXE und ***dekomprimierst*** *Deine Platte. Jetzt überprüfst Du erst mal mit einem Editor (EDIT...), ob auch wirklich jeder Treiber in der Config und jedes speicherresidente Programm in der Autoexec nötig sind. Doppelaufrufe rausschmeißen! Außerdem entfernst Du den Doublespace-Treiber aus der Config. Wenn das alles erledigt ist und Du die neubearbeiteten Startdateien gesichert hast, kannst Du MEMMAKER.EXE starten und die beste Reihenfolge für Treiber und residente Programme ausrechnen lassen. Wenn Du auf mich hörst, beläßt Du es anschließend dabei und verzichtest auf eine "Verdoppelung" der Festplatte (die sowieso keine wirkliche Verdoppelung ist). Der Doublespace-Treiber schluckt rund 30 Kilobyte DOS-Speicher, und das macht schon was aus. Wenn Du's nicht lassen kannst, dann soll Doublespace halt seinen Treiber ganz hinten an die bereits mit "Memmaker" optimierte Config dranklatschen. Ohne komplettes Backup in der Manteltasche würde ich jedoch mit einem so riskanten System wie Doublespace keine Spiele fahren.*

sz

Ach ja, die wundersame Platzverdopplung! Wie wär's denn mal mit DoubleMem (verdoppelt auf magische Art und Weise den Arbeitsspeicher) oder DoubleMon (verdoppelt durch Hexerei den Monitor) oder DoubleErr (verdoppelt überhaupt alles)?

tom

2) Das sollte schon längst fertig sein, wir warten stündlich drauf.

3) Imitatoren der gleichnamigen Hiphop-Gruppe sind es nicht, also handelt es sich um Modelle, die man zusammensteckt und nicht wie üblich klebt. Snap-Modelle bieten nicht eine so perfekte Optik wie die klassischen Klebemodelle und sind auch meist ziemlich klein, man hat sie aber schneller zusammengepfriemelt.

4) Du meinst doch jetzt nicht etwa unsere Fotomodelle, oder? Scherz laß nach! – Also gut: Das größte Monstrum ist die Enterprise 1701-A mit rund 57 cm Länge, dann folgen die 1701-D, die "Deep Space 9"-Station und der Millennium-Falke mit jeweils ca. 47 cm, der Sternenzerstörer ist 39 cm, das "Deep Space 9"-Shuttle und das X-Wing-Klebemodell sind 31 cm, der Tie Interceptor und das X-Wing-Snap-Modell 21 cm lang. Die Raumschiffchen des Star-Trek-3-Teile-Packs liegen zwischen 20 und 33 cm. Zufrieden?

5) Hm... wieso betonst Du "freier" Mitarbeiter so? Glaubst Du etwa, Peter säße hier im Knast? Der hat zwar eine Privat-Sauna in seinem Büro, aber eingesperrt haben wir ihn da bislang noch nicht. Oh, welch kühne Idee...

kate

Tja, jetzt hat's doch einer gemerkt. Ulli ist mein kleiner Bruder (hm, "klein" ist gut: Seinen "Dreißigsten" hat er auch schon gehabt). Wir haben beide im Prinzip den gleichen Beruf, arbeiten nur in verschiedenen Städten. Von 1990 bis 1991 waren wir zusammen in der gleichen Redaktion: beim Programmierermagazin "toolbox". Für Spezialthemen, bei denen er sich besser auskennt als wir "Eschweger" (zum Beispiel das Fliegen – siehe Ausgabe 6/94), locken wir ihn regelmäßig in die ASM. Eigentlich ist Ulli ja überfällig in puncto "Insider"-Steckbrief; ich werde ihn für die nächste Ausgabe mal dazu drängeln.

sz)

Skins

Dem Abtipper schon jetzt mein Beileid, denn hier wimmeln fröhlich ca. 80 Rächschraipfäller. *(Anm. d. Red.: 81, um genau zu sein. – kate).* Den Brief über den Unterschied von Sharpskins, Redskins und Naziskins im Feedback der ASM 7/94, Seite 39, finde ich echt total gut. Endlich hat mal einer Klarheit geschaffen. Ich selbst bin mal ganz gehörig ins Fettnäpfchen gereten, als ich einen Redskin für einen Naziskin hielt. War nicht gerade ungefährlich. Aber der Unterschied ist manchmal wirklich nicht zu definieren. Die Schuhbänder (weiß = rechts, rot = links) helfen auch nicht immer. Bei uns an der Schule herrscht Konfusität (schönes Wort), was Skins betrifft. Ich hoffe, daß im nächsten Brief des S.H.A.R.P.-Skins noch etwas mehr Klarheit geschaffen wird.

Ach ja, beinahe hätte ich es vergessen: Solltet Ihr auch auf die Idee kommen, mit meinem Brief Klopapier zu sparen – im Papier sind pro Quadratzentimeter 18 g Juckpulver untergearbeitet.

Garfield "The Trader" Winterstone

(Anm. d. Red.: Ach, deswegen rutscht Jürgen so unruhig auf dem Stuhl hin und her...

kate

Quatsch! Kate ist mir mit seinem Bürostuhl über den linken großen Zeh gefahren, hat dabei die Maus über dem Kopf geschwungen und "...ich bin der Cowboy John, kein Rind läuft mir davon..." gejodelt. Nach ca. 10 Minuten konnten wir ihn davon überzeugen, daß er nicht

John Wayne und der Schreibtisch nicht die Kuh Elsa ist. Was ein Energy-Drink alles anrichten kann...

jb)

Noch mal Skins

So ganz unwidersprochen möchte ich die Zuschrift des S.H.A.R.P.-Skins nicht stehenlassen. Sicherlich kann nicht jeder Skinhead unterschiedslos der Neonazi-Szene zugeordnet werden, aber der Behauptung, die Skins seien erst lange nach der Entstehung der Bewegung von Rechtsradikalen unterwandert worden, widerspricht einer Erfahrung, die ich bereits 1970 (!!) gemacht habe. Damals besuchte ich eine Schule in Eastbourne/England. Von den einheimischen Lehrkräften wurden wir ausländischen Schülerinnen ausdrücklich vor den Skins gewarnt. Man legte uns nahe, in Gegenwart von Skins nicht in unserer Muttersprache zu sprechen, da sonst wegen der ausländerfeindlichen Haltung der Skinheads mit Schwierigkeiten zu rechnen sei.
Mag sein, daß die allerersten "Ur"-Skins tatsächlich anders waren, doch wenn bereits vor 24 Jahren, als die Bewegung noch in den Kinderschuhen steckte, solche Vorsichtsmaßnahmen nötig waren, zeigt das doch, daß sich hier schon sehr früh ein Sammelbecken für Typen dumpfster Gesinnung gebildet hat.

Eine ASM-Leserin

(Anm. d. Red.: Wir haben zwei Briefe erhalten, in denen die Schreiber meinten, man solle ein derartiges Thema nicht in einer Computerspiele-Zeitschrift und schon gar nicht in einem Spaßmagazin behandeln. Doch gerade unser Feedback hat sich im Lauf der Jahre zu einem Sammelsurium der – Achtung, neues Wort! – Merkwürzigstkeiten entwickelt, und wenn Leser/Leserin dieses Thema wünscht, warum nicht?
Ich möchte an dieser Stelle von einem höchst unschönen Erlebnis berichten. In einem nahegelegenen Kurort war ich kürzlich zum Preisskat. Ein Herr – na, sagen wir etwa 75 – unterhielt sich mit einem anderen, und plötzlich fielen recht laut und deutlich die Worte: "Gäbe es noch Hitler, hätten wir die ganze Türkenbande schon längst vergast." Betretenes Schweigen – dann wurde getan, als sei nichts geschehen. Vor Gewalt kann man sich schützen. Aber wer schützt uns vor solchen Äußerungen?

kate

Vor denen muß man sich schon selber schützen, sofern man gerade dabei ist – und zwar durch ein unüberhörbares "Das darf doch wohl nicht wahr sein!"

sz

Was mir auf den Zeiger geht, ist der tägliche, "brave" Rassismus. Wenn sich ein farbiger Asylsuchender kratzt, dann hat er für gewisse Leute gleich Flöhe. Wenn ein türkischer Mitbürger durch höhere Qualifikation einen Job bekommt, dann nimmt er gleich einem Deutschen den Arbeitsplatz weg! Es sind nicht nur die Überfälle rechtsradikaler Jugendlicher, es sind auch die Sprüche der "Kriegsgeneration", die mir teilweise Angst machen. Vielleicht mag mancher der Ansicht sein, daß das nicht hier reingehört. Ich meine, daß man – wann immer sich die Chance bietet – Courage genug haben muß, der täglichen Fremdenfeindlichkeit die Stirn zu bieten. Auch hier.

jb)

Trekkies auf Disk?

Ihr seid meine letzte Hoffnung!
Als ich eines Abends die ASM 6/94 durchblätterte, stieß ich auf den Bericht zum Spiel "Star Trek – Next Generation". *(Anm. d. Red.: Als ich neulich einen USA-Reiseführer durchblätterte, stieß ich beim Ort "Dallas" auf Öl. Hinterher stellte sich dann heraus, daß es eine plattgewalzte Schmeißfliege war. – kate)* Darin stand, daß es dieses Spiel nur auf CD geben wird.
Nachdem ich 30 Minuten später wieder aus meiner Ohnmacht erwachte, war ich total deprimiert. Ist es wahr, daß es dieses Spiel nicht als Diskettenversion geben wird? Das wäre nämlich sehr schade, denn ich besitze noch kein CD-ROM-Laufwerk und habe auch nicht vor, mir in nächster Zeit eines zu kaufen.

Ein mit den Nerven am Bodener Trekkie

(Anm. d. Red.: Kurz, aber knapp – wie der deutsche Vertriebspartner des Herstellers uns sagte, wird es tatsächlich keine Diskettenversion geben. Aber ein echter Trekkie würde sich doch allein wegen der enormen Vorbildtreue des Spiels und der Originalstimmen der "Next Generation"-Besatzung ein CD-ROM-Laufwerk zulegen...
– Nee, im Ernst: CD-ROM ist mächtig im Kommen, und irgendwann kriegst Du auf Diskette bloß noch abgespeckte Zweitaufgüsse. Für die meisten CD-Spiele tut es ja sogar eine billige Single-Speed-Zentrifuge...

sz)

Master of Systems

Hallo, Ihr ASM-Fritzen, auf die Gefahr hin, daß ich mich als Kritiker aufspiele, möchte ich doch folgendes loswerden: Warum bringt Ihr so wenig (fast nichts) vom Master System? Ihr könntet mal weniger von den "teuren" Konsolen oder Computern bringen. Und warum verschwendet Ihr den Platz für ein paar Flops, sprich: Total Carnage oder sonstige schlechten Spiele? Aber ich muß Euch ein dickes Lob aussprechen: Ihr macht wirklich Super-Berichte zu den Spielen (frei nach dem Motto: Gut ist uns nicht gut genug).
Folgendes geht an Kate: Du bist ganz schön frech (ist nicht bös' gemeint).

Sega-Matze









(Anm. d. Red.: Muß ich doch, denn frech ist Euch ja nicht frech genug. Zum Master System und zu den Flops: Da fast alle Neuerscheinungen für das Master System Konvertierungen sind, findest Du sie im Replay-Teil. Dort aber müssen sie oft genug anderen, erwähnenswerteren Games weichen. Und genau so ist auch der Rest des Heftes konzipiert, wenngleich wir in letzter Zeit wieder mehr Mittelmaß und Total-Katastrophe bringen. Wenn wir nur "Kaufempfehlungen" machen, sind wir nicht mehr glaubwürdig, oder? Geben wir die Frage mal weiter – wollt Ihr nur die guten Games oder auch die allseits bekannten "Um Himmels willen"-Spiele?

kate)

Rezept des Monats

Ein fröhliches "Guten Morgen"! *(Anm. d. Red.: Guten Morgen. – cus.*
Guten Vormittag! – vb
Mahlzeit! – tom
Guten Nachmittag! – kate
Guten Abend! – sma
Gute Nacht! – sz
Fröhliche Endzeit! – jb)

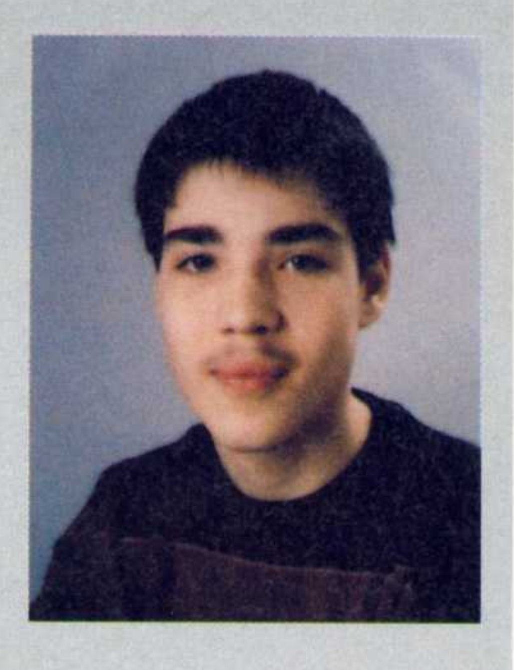
Als ich vor drei Tagen meine letzten ASMs durchgeblättert habe, ist mir aufgefallen, daß in allen etwas fehlt. Bis heute habe ich mir den Kopf darüber zerbrochen, was dieses Etwas ist. Da ging mir ein Licht auf! Es fehlte ein Leserbrief von mir. Damit die Chance erhöht wird, in der nächsten ASM abgedruckt zu werden, möchte ich heute das neue Thema REZEPTE (!!) anreißen. Als Beginn der (hoffentlich von Euch fortgesetzten) Serie schlage ich einen ASM-Würfel zum Aufessen vor. Alle, die sich darunter nichts vorstellen können, sollten auf dem Titelblatt in die linke obere Ecke schauen.

Für eine Menge von 40 Würfeln nehme man:
125 g Butter
100 g Zucker
1 Päckchen Vanillezucker
2 Eier
150 g Mehl
50 g Mondamin
3 gestr. Teelöffel Backpulver
1 Teelöffel Kakao
30 g gemahlene Haselnüsse
40 g Schokolade
Zum Garnieren: 100 g weiße Schokolade.

Wenn jetzt alle Zutaten vor uns stehen, können wir ja endlich beginnen. Butter, Zucker, Vanillezucker, Eier, Mehl, Mondamin, Backpulver, Kakao und Milch mit Mixer gut verrühren. Haselnüsse unter den Teig rühren. Backblech mit Backpapier auslegen, den Teig gleichmäßig darauf verteilen und im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad (Elektroherd) ca. 15–20 min. backen. Die abgekühlte Teigplatte in 4 x 4 x 4 cm große Würfel schneiden. Weiße Schokolade im Wasserbad schmelzen lassen und die magischen Buchstaben A S M auf die Würfel spritzen. Guten Appetit!

Ach ja, ehe ich es vergesse: Der Junge auf dem beigelegten Foto, das bin ich. Ich wünsche Euch allen viel Spaß beim Würfelbacken.

Andrej alias Der rosa Rächer



(Anm. d. Red.: Bombige Idee! He, ist hier irgend jemand schlank genug, um das Rezept mal auszuprobieren mir anschließend zu sagen, wie die Würfel geschmeckt haben?

sz

Die back' ich demnächst für die ganze Redaktion. Vera hilft mir sicher dabei.

kate

Hmmmmm. Wer backt mir einen A4000?

jb)

SNES-Spiele

Ich habe mir Ihre Sonderausgabe Nr. 23 (100 SNES-Spiele) gekauft und interessiere mich für einige dieser Spiele. Ich würde sie gerne bei Ihnen bestellen, nur weiß ich nicht, ob dies mit der beigelegten Bestellkarte möglich ist. Bei den gewünschten Spielen geht es um "Rock'n'Roll Racing" und "Mechwarrior".

Roland Gümmel

(Anm. d. Red.: Es ist NICHT möglich, die Spiele bei uns zu bestellen. Wenn Sie die Annoncen in der Haupt-ASM studieren, finden Sie eine große Auswahl an Händlern. Wer SNES-Sachen im Angebot hat, dürfte auch diese Spiele liefern können. Unsere eigenen Angebote finden Sie im "Bazar", aber leider nicht die beiden von Ihnen gewünschten Spiele.

kate)

Beschäftigungstherapie

(Der nachfolgende Brief kam in einem großen Umschlag an, in dem sich zwei kleinere Umschläge befanden, und darin wiederum waren weitere Kuverts. Diese sollten in einer vom Schreiber vorgegebenen Reihenfolge und von bestimmten Personen geöffnet werden. Wir können aus Platzgründen nur auszugsweise darauf eingehen.

Der erste Umschlag

Nun sitze ich hier im Yard und studiere die ASM 7/94, die soeben aus Old Germany eingeflogen worden ist. Sogleich fallen mir einige Dinge ins Auge, zu deren Verhalt ich mich doch gerne äußern würde. Beginnen wir also sogleich mit Klausens neuem Wagen, auch scherzhaft als "Auto" bezeichnet. Kate, Du weißt doch hoffentlich, was Du da tust, oder? Ich meine, Dir dürfte ja klar sein, daß dieses Wägelchen schon hoffnungslos überlastet ist, wenn sich Peter da hineinzwängt? *(Anm. d. Red.: Das zulässige Gesamtgewicht liegt über einer Tonne, also kein Problem. – kate*
Hihi, er hat MICH vergessen... – jb)
Und mal ganz abgesehen davon – Du hast Dir den Wagen andrehen lassen, obwohl doch ganz offensichtlich ist, daß das Dach fehlt.
An die anderen Redaktionsmitglieder: Wenn Ihr ihn wirklich bremsen wollt, bindet die hintere Stoßstange einfach mit einem Paar von Peters faszinierenden Hosenträgern am Laternenpfahl fest – fällt nicht auf, kriegt er gar nicht mit, und schon ist die Welt wieder in Ordnung.
Aber wenn es Dir gefällt, kate – solange Du Dir nicht von überholenden Radfahrern den Spaß nehmen läßt, genieß es.
Übrigens, ich soll Harald, den Schal, ganz herzlich von der Pelzstola grüßen, die ich meiner Freundin geschenkt habe... – ich glaube, die Kleine ist mächtig in ihn verknallt. Die Stola natürlich, nicht meine Freundin.
So, das war es eigentlich schon. Zum Schluß habe ich noch ein ganz besonderes Schmankerl für kate. Ihr habt Euch sicherlich schon gefragt, was in dem großen Briefumschlag ist. Nun, ich freue mich ganz besonders, verkünden zu dürfen, daß sich darin ein Brief ganz allein für kate befindet. Bevor jedoch alle anderen damit anfangen zu jammern und zu wehklagen – wartet ab. Beobachtet ihn während des Lesens und danach, und Ihr werdet sehen...

Peters Brief

Sitzt er (kate) jetzt noch freudestrahlend da und nestelt mit gierigem Blick an seinem Umschlag, so wird er spätestens nach einer halben Stunde wütend, verzweifelt und mit Tränen in den Augen in einem Wust von Briefumschlägen und Zetteln sitzen und mich am liebsten erwürgen.

Kates Brief

Öffne bitte zuerst den Umschlag römisch Eins und entnimm ihm die drei Kuverts Alpha, Bravo und Charlie. *(Anm. d. Red.: Daran erkennt man den Bw-Soldaten, Kamerad! – kate, Fw. d. R. Was ist ein Fw. d. R.? Fußwärmer deutscher Ruheständler? – ein nicht Bw-verseuchter jb)* In diesen Kuverts befinden sich die Umschläge a bis g, die folgendermaßen aufgeteilt sind.
In diesen Umschlägen a–g sind die Posten 1–71 *(Anm. d. Red.: Dabei handelte es sich um zusammengefaltete und -geheftete Zettel unterschiedlicher Größe und vor allem Inhalts. – kate)*, und zwar immer in Zehnergrüppchen. Nur der Umschlag g enthält einen einzigen Posten, nämlich 71. Jetzt brauchst Du nur noch die Posten ab Nummer 1 in aufsteigender Numerierung durchzugehen.

Die Posten 1–71 (Auswahl)

1. Ich wußte, Du konntest es Dir nicht verkneifen,...
2. ...aber wie sagte schon mein Urgroßvater,...
4. ...übrigens,...
8. ...das Papier...
9. ...ist original Bundeswehrmaterial!
12. Sag mal, kate,...
16. Als Redakteur hast Du sicher schon Schlimmeres erlebt,...
17. ...wie z. B. Deine Gehaltsabrechnung...
24. Was 'n Spaß!
25. Also...
28. Willst Du wirklich noch weitermachen?
30. Es lohnt sich nicht!
33. Na gut!
58. Bist Du noch da?
63. Ein Pferd hat vier Beiner,...
64. ...an jeder Ecke einer.
65. Und hat es mal keiner...
66. – umfallt!
68. Na gut,...
69. ...dann will ich dieses erbärmliche Geschmiere beenden...
70. – deshalb:...
71. Das war's! Du hast es endgültig geschafft. Deine Ausdauer und Dein Durchhaltevermögen sind bewundernswert, und viele könnten sich an Dir eine Scheibe abschneiden. Bleib so! Dann wirst Du auch niemals verlie-










MEGA PACK
Viele, viele bunte Hefte ... - für wenig Geld!
TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG
Jahrgang 1989 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1990 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur 55,- DM
Jahrgang 1992 komplett
nur 60,- DM
Jahrgang 1993 komplett
nur 69,- DM
nur solange Vorrat reicht!
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft

ren..., und noch was: Setz Dich erst mal zurück und laß die Tränen der Wut und Verzweiflung kullern..., das befreit. Ich wünsch Dir und den anderen noch was..., und gib Vera 'nen Diener und Handkuß von mir.

John Sinclair

(Anm. d. Red.: Gebe ich ihr einen Kuß auf die Hand, kriege ich einen Diskus auf den Fuß, also lass' ich es lieber. Zu Deiner Beschäftigungstherapie: Weder Tränen noch Wut, sondern volle 25 Minuten spannende Unterhaltung. Obgleich ich das Gefühl nicht loswerde, daß Du mir was vom Pferd erzählt hast. Ach ja, wenn Du Zeit hast, ruf' mich doch mal an... – oder komm vorbei, noch besser. Hände reib... kate)

Trenndiät

Hi, ASM-Redaktion.
Ich lese Euer Heftchen nun schon seit ein paar Jahren. Also will ich auch mal einen Brief an Euch schreiben. Ein paar Fragen:

1. Wie denkt Ihr über den Amiga 1200? Soll man sich zum Zocken lieber einen A1200 oder einen preiswerten OOPS-PC zulegen?
2. Wieso verändert Ihr den Namen von OOPS und OOPS-OOPS OOPSOOPS? Darf man den Namen eines Spiels nicht mehr aussprechen, nur weil es auf dem Index steht?
3. (Zum "Replay-Einstieg" von ASM 7/94, S. 116) Wie schafft Jürgen das bloß mit der Trenndiät? Ich hab's auch schon probiert. Bei mir hat es aber nicht geklappt. *(Anm. d. Red.: Das geht ganz einfach: Du mußt Brot und Wurst getrennt essen. Zuerst das Brot, dann die Wurst. Geht auch mit Schokopudding und Vanillesoße, Spaghetti und Tomatensoße und Hähnchen mit Pommes frites. Nur bei der Pizza habe ich noch Probleme... – jb)*
4. In der ASM 7/94 habt Ihr bei dem Test von "Ravenloft" oben so einen Satan abgebildet. Wo habt Ihr den denn her? Ich hab' diesen Deibel schon mal gesehen, auf dem Cover einer Black-Metal-CD. Seid Ihr Black-/Death-Metal-Fans?
5. Wieso hacken diverse Leute auf jb 'rum? Ich finde seine Tests und Berichte echt gut! *(Anm. d. Red.: Ooch, danke (rotwerd), das war nett. Endlich mal jemand, der ein gutes Haar an mir läßt. By the way: Das Honorar für den Brief kommt... – jb. Mann, mußt Du gerupft worden sein. Aber das eine Haar macht auch keinen Unterschied mehr... – kate)*
6. Ich schließe mich OXO an und fordere ein Poster von der Redaktion.

Ronald McDonald

(Anm. d. Red.: Wie heißt es so schön: Werbung für indizierte Programme ist nicht erlaubt. Und da sich die Gemüter immer noch streiten, was Werbung ist und was nicht, verändern wir halt die Namen. Aber mal ehrlich: Begriffe wie Wolkenheim 4 C klingen doch nicht schlecht, oder? kate

4. Bitte nicht stören, ich zieh' mir gerade eine musikalische Volldröhnung rein... – "Heeeeerzilein, Du mußt nicht trauuurig seiiiiin..." cus

Der Vampir-Willi vom "Ravenloft"-Bericht sollte in unserem Sinne keinesfalls den Satan darstellen, sondern steht einfach als Fantasy-Figur aus dem Horror-Genre da, wie es sie zu Dutzenden gibt. Daß die gleiche Figur auf einem CD-Cover verwendet wird, ist purer Zufall. Um es ganz klar zu sagen: Die ASM will keine Finsternis vermitteln, sondern Spaß! Wir haben keine Teufelsanbeter unter uns, und ich würde mich auch eher von kates Henkelcabrio überfahren lassen, als irgend jemandem Lust auf so etwas zu machen.
Jeder mag seinen Musikgeschmack haben, und wir haben die unseren. Regelmäßige Leser kennen sie ja aus diversen "Inside"-Steckbriefen und Feedback-Antworten. Von Folk bis Trash ist da, wie ich meine, alles dabei. sz)

6. Damit seid Ihr jetzt schon – oh Mann, so weit kann ich gar nicht zählen: einer, und noch einer...? Aber ernsthaft: Sollen wir wirklich??? kate)

Brotkiste

Hallo Spaßler,
ich nehme mal an, daß ich etwas Besonderes unter Euren Lesern bin. Ich besitze nämlich nur einen Computer. Einen... – C64! Boah, da staunt Ihr, was?
Euer Mag ist die erste Compizeitschrift, die ich in der Hand hielt (um die '91 rum, da hatte ich noch keinen Compi). Und seitdem habe ich sie mir gekauft – oder auch nicht, je nachdem, wieviel Geld übrig war.
Ich hoffe, Ihr könnt mit diesem Lob umgehen. Ich finde es nämlich interessant, über die Entwicklung auf dem Spielemarkt, z.B. von Ultima 1–3 (C64) bis zu Ultima 8 (PC) informiert zu sein. Oder wie sehr das Ur-"Elite" auch in Zeiten von "Wing Commander" losfetzt. Wußtet Ihr, daß WC auf'm 386SX langsamer ist als Elite auf C64? Blöder Vergleich...
Kennt jemand von Euch "Creatures 2" von Thalamus? Wenn die Jungs das auf dem Amiga gemacht hätten, wäre es sicher ein Hit geworden.
PS: Voraussichtlich kriegt Ihr demnächst einen Comic aus unserer Schülerzeitung.
PPS.: Das Foto ist steinalt, inzwischen habe ich schulterlange Haare.

The Magical Garfield/TC









(Anm. d. Red.: Jeder einzelne ASM-Leser ist etwas ganz Besonderes! Oder dachtest Du vielleicht, wir besorgen uns unsere Leser beim Discounthaus van der Stange?

sz)

Ich habe inzwischen auch schulterlange Haare, teils sogar drüber. Wenn vorne nix mehr wächst, läßt man hinten eben lang wachsen, oder so.
Zu Creatures 2: Das haben wir sogar seinerzeit getestet, stell Dir mal vor (das war doch das, wo der eine Gegner mittels Radantrieb die Presse bediente, die man stoppen mußte, gelle?). Und ich MEINE (genau weiß ich es nicht mehr – die kleinen grauen Zellen...), es wäre sogar eine Umsetzung auf Amiga geplant gewesen. Gesehen hab' ich es allerdings nie.
Ich stimme Dir in jeder Hinsicht zu: Die Games für die Brotkiste sind auf ihre Weise "perfekt" – aber nach heutigem Standard leider, leider, leider technisch überholt.

kate)

Erschreckend!

Moin, mir ist da was passiert! Am 2. 5. stieg ich voller Erwartung aus dem Bus *(Anm. d. Red.: Warst Du schwanger? Dann ab zum Patentamt! – kate)* und eilte schnurstracks zum Kiosk gegenüber unserer Schule. Wo ist sie?... – Da war sie, die ASM 6/94. Heft nehmen, warten und bezahlen. Sofort drehte ich es, um Euer Machwerk von hinten aufzuschlagen. Eigentlich wollte ich nur nachsehen, wer die Autoren dieser Ausgabe waren. *(Anm. d. Red.: Und warst enttäuscht, daß Hedwig Courths-Mahler wieder nicht drin war, gelle? – kate).* Aber was war das? Voller Entsetzen fiel mein Blick auf ein hellblaues, an einen Wölkchenhimmel erinnerndes Etwas, welches unverschämterweise auch noch den Namen "Vorschau" trug.
Einer der Mängel dieser erschreckenden Seite, nennen wir sie ab jetzt "131", war, daß ich alles lesen konnte, ohne selbige umzudrehen. Außerdem war sie nicht angenehm schwarz, sondern häßlich blau. Vereinzelt fand ich auch ein paar Sätze, aber auf keinen Fall in der gewohnten Weise. Das war schon das zweite Mal, daß mir so was passierte, und das ausgerechnet an einem Montagmorgen. *(Anm. d. Red.: Tell me why I don't like mondays (3x), tell me why uuuhuuhuhuhuuuuh. – kate).*
Mir fallen nur drei Gründe ein, wie so etwas je geschehen konnte:
1. Bei Euch sind die Konservies eingefallen: "Eine Seite mit Absicht verkehrt herum zu drucken, das ist vollkommen undenkbar". Mensch, Ihr seid die ASM, das Spaßmagazin. *(Anm. d. Red.: Nach intensiver Untersuchung der im Verlag befindlichen Konservendosen konnten wir keine Beschädigung feststellen. – kate).*
2. Es waren nicht die Konservies, sondern die Sadisten, welche die arme, unschuldige "131" und deren Liebhaber derartig quälen wollen.
3. Die letzte Erklärung ist die, daß der Verlag noch nicht einmal das Geld dazu besitzt, eine einzige Seite "falsch herum" drucken zu lassen. *(Anm. d. Red.: Die einzig richtige Lösung hast Du nicht erkannt: Das gesamte Heft ist falsch herum gedruckt. Genialer Schachzug, Schulterklopf, hechel, jaul. – kate).*
Fest steht, daß "131" schon in der 5/94 mit den gleichen Mängeln behaftet war (Klaus nannte jenes Dilemma einen "Satzfehler"). *(Anm. d. Red.: Dilemma? Ist das eine Gemüsezeitschrift für Frauen? – kate*
Nein, das ist das Fachblatt für Züchter von Jungschafen. – sz)
Wenn das so weitergeht, werde ich mir... – einige Leser, die der gleichen Ansicht wie ich sind, schnappen und mit ihnen die 106 DM teure Bahnfahrt nach Eschwege antreten. Dort würden wir bis zur bedingungslosen Kapitulation verbleiben, das Verlagshaus belagern, den Redaktions-Imbiß besetzen und dafür sorgen, daß Eure Verpflegung durch C-Wurst mit P-Fritz und Klaus' Spezial-Hamburger ausbleibt und durch Zwiebelwurst ersetzt wird. *(Anm. d. Red.: Ich stehe aber derzeit auf Brapoma! – kate*
Komm mal langsam. C-Wurst, P-Frittes haben nichts mit deutschen Herrschern zu tun. Trotzdem kannst Du belagern, solange Du willst. Wir haben nämlich noch'n Pizza-Bring-Dienst an der Hand. – cus)

OMA (Onkel Martin)



FEED BACK SPLITTER

Ich kenne viele Schüler, die würden sich gerne ein Computerprogramm, z.B. "Windows" kaufen, leider sind diese aber viel zu teuer.

(Anm. d. Red.: Gibt es das nicht beim PC-Kauf dazu?

vb

Der will es doch für Amiga haben. *kate*

Das kenn' ich, da muß man mit dem Blaster lauter kleine Windows-Logos abschießen. Macht irre Spaß...

jb)

Mögt Ihr Schmidteinander?

(Anm. d. Red.: Jedenfalls lieber als Schmitzauseinander.

kate)

Die erste Seite von Peter Schmitz ist genial und sollte auf jeden Fall bleiben.

(Anm. d. Red.: Das ist seine einzig wahre Schokoladenseite. Letztens meinte er zu mir, mein Profil wäre abgefahren. Daraufhin sagte ich, daß er sich erst mal von der Seite sehen müßte. Meine Flucht führte bis kurz vor Mühlhausen.

kate)

Was die Redaktion angeht: Neue Besen kehren besser.

(Anm. d. Red.: Wieso denke ich jetzt an Vera?

kate)

Klaus, sei ehrlich, wer ist Deine Traumfrau?

(Anm. d. Red.: Penny Zylin!

sz

Marie Curry — die hat (A)Tom gespalten, seitdem isser scharf auf die...

jb

Ach, red' doch nicht. Ich bin sein heimlicher Schwarm.

vb

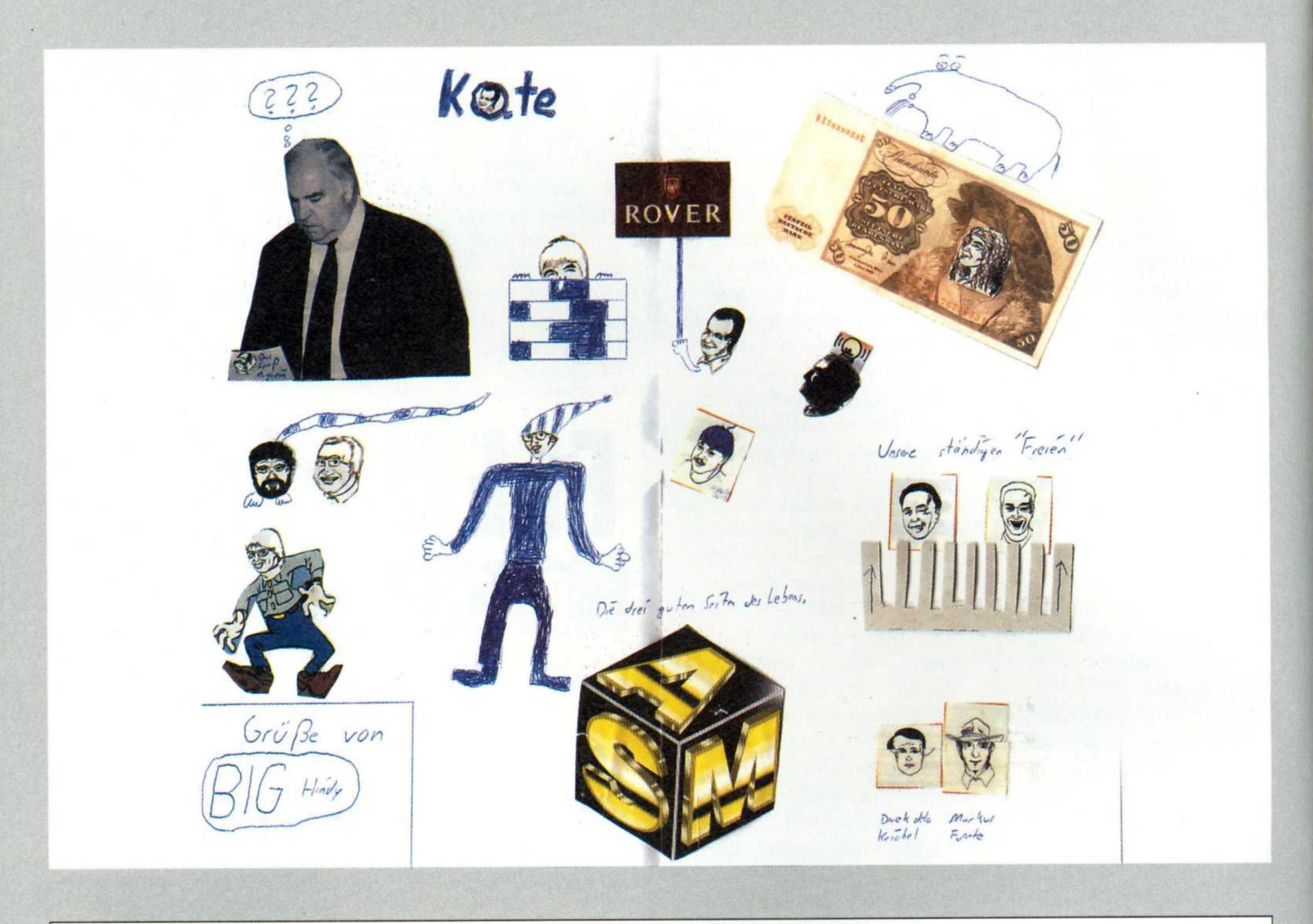
Ihr habt doch keine Ahnung! Meine Traumfrau ist jene, die freiwillig mein Büro und meine Wohnung auf Vordermann bringt.

kate)

Warum ist Peters Mini nicht grün?

(Anm. d. Red.: Ich habe Peter noch nie im Mini gesehen. Überhaupt trägt er nur selten Kleider. Wo kämen denn dann die Hosenträger hin? Achtung, neues Thema: Welche Farbe haben Peters Sicherheitsgurte?

kate)



Club-Vorstellung

Wir haben vor einiger Zeit dazu aufgerufen, daß sich Clubs der "etwas anderen Art" hier vorstellen können. Der folgende Beitrag gehört in diese lose Reihe.

Es gibt viele Compi-Clubs in unserem Lande, und es werden von Tag zu Tag mehr. Was ich bis jetzt noch nicht finden konnte, ist ein Compi-Club, der sich ausschließlich mit Wissenschaft und Forschung befaßt oder diese auch selbst betreibt. Aus diesem Grunde habe ich mich entschlossen, selbst einen zu gründen unter dem Namen "Der Navigator".
Jetzt wird bestimmt die Frage aufkommen, was man unter Wissenschaft und Forschung im Compi-Bereich versteht?
Ich bin der Meinung, wenn ich schon einen Rechner habe, der in der Lage ist, sehr große mathematische Aufgaben zu lösen, dann müßte er auch in der Lage sein, die Relativitätstheorie nachzuvollziehen, oder Aufgaben (Berechnungen nach der Wahrscheinlichkeit) lösen können.
Beispiel: In der Bibel steht die Geschichte von der Sintflut, die durch langes Regnen alles überschwemmte und zerstörte. Jetzt aber gibt es überraschenderweise ein Buch, in dem behauptet wird, die Sintflut wurde von einem gigantischen Kometen verursacht, der vor 10000 Jahren auf die Erde stürzte. Solche Gegensätze gilt es zu erfassen, zu erforschen und zu berechnen. Eine Frage könnte z. B. lauten: Wie groß hätte dieser Komet sein müssen, um eine solche Menge Wasser in Bewegung zu setzen, daß ganze Kontinente überfluteten? Oder: Wo hätte der Komet niedergehen müssen, um überhaupt solch eine Wassermasse zu verdrängen? Natürlich gilt es auch, zu diesem Thema Demos zu machen, die simulieren, wie sich der ganze Vorgang abgespielt haben könnte.
Anderes Beispiel: Stellt Euch mal eine Demo vor, auf der durch eine Grafik-Animation ein Satellit simuliert wird, der irgendwo im All unterwegs ist, auf der Suche nach außerirdischer Intelligenz oder neuem Leben. Irgendwo im All stößt dieser Satellit nach langem Suchen auf einen noch unbekannten Planeten. Der Satellit bewegt sich näher an den Planeten heran, um ihn zu fotografieren und abzuscannen. *(Anm. d. Red.: Diesen Vorgang nennt man dann wahrscheinlich "interplanetarische Anmache". Entschuldigung!... – kate)*
Ja ja, Phantasie gehört eben auch dazu. Wer diese und Interesse hat, solch einem Club beizutreten, der darf sich bei mir melden. Geplant sind eine umfassende Clubzeitschrift sowie eine eigene PD-Reihe und einige andere Dinge mehr. Da ich aber noch ganz am Anfang stehe, möchte ich vorsichtig mit meinen Versprechungen sein und diesen Club langsam aufbauen. Es sind auch Nicht-Computerinteressierte willkommen.

Der Navigator, ein Club für Wissenschaft und Forschung, c/o Peter B. Kerkour, Rheinstr. 48, 67227 Frankenthal.
Computertypen: Amiga und PC
Beiträge: 20 DM/Quartal, 10 DM/Quartal für Schüler und Studenten.
Gründung: Februar 1994
Leistungen: Viermal im Jahr Club-Zeitschrift (später alle 2 Monate) sowie eigene PD-Disketten. Weitere Leistungen in Planung.


Martin Wehnert

Seit dem 6. Mai 1994 steht es im Spiel Martin Wehnert gegen das Leben 30:0 (Geschenke werden noch angenommen!). Da ich nach Abi und Zivildienst erst einmal auf Weltreise gegangen bin, studiere ich immer noch Europäische Ethnologie in Marburg. "Nebenbei" arbeite ich im Deutschen Spiele-Archiv ganz dicht bei meinen kleinen Lieblingen in ihren bunten Schachteln. Seit etwa einem Jahr zeige ich zusammen mit Rainer Scheer (siehe Inside 7/94) den ASM-Lesern, was es auch außerhalb des Bildschirms zu spielen gibt.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Spielen, mehr spielen, noch mehr spielen, viel mehr spielen, ... **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Hausarbeiten schreiben, die Küche der 2er-WG putzen, morgens aufstehen.

2 Was spielst Du am liebsten? Kuhhandel, Modern Art, Activity, Fantasy-Rollenspiele. **Welche Art von Spielen magst Du nicht?** Spiele um Krieg und Gewalt – und solche, bei denen früh jemand ausscheiden oder hoffnungslos hinten liegen kann.

3 Was ist Deine Lieblingslektüre? Alles von J.R.R. Tolkien sowie weitere High Fantasy, Tom Sharpes "Puppenmord" und Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis". **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Pornos, Propaganda-Literatur und Trivial-Schreiberlinge wie Konsalik oder Wolfgang Hohlbein.

4 Wessen Musik hörst Du gern? Jede Art Irish oder Scottish Folk, aber auch andere Folklore aus aller Welt, Barockmusik von Bach bis Zelenka und Musik der Romantik von Dvořák bis Tschaikowsky. **Welche Musik läßt Du nicht in Dein Ohr?** Die sogenannte "Volksmusik", Heavy Metal und seichten Schlager-Pop.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Mantel- und Degenfilme von Robin Hood mit Errol Flynn (nicht mit Kevin Costner!!!) bis Cyrano mit Gerard Depardieu, Filme mit ausdrucksstarken Bildern ("Das Piano", "Delikatessen") und natürlich alles von den Monty Pythons. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Action, Porno, Gewalt und Krieg.

6 Was hälst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Die Anti-Baby-Pille. **Was ist ihre schlimmste Schandtat?** Gewalt gegen Andersdenkende.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Geistige Auseinandersetzung, Essen, Spielen in allen Variationen. **Und was nicht?** Egoisten, neue und alte Nazis, Helmut Kohl.



Klassiker-Revival

Qualität ist nicht umzubringen – Neuauflagen von guten alten Spielen beweisen das in aller Deutlichkeit. Wir haben ein paar besonders interessante Kandidaten für Euch ausgegraben, die das Prädikat "Klassiker" wirklich verdienen – und ein paar anders gelagerte klassische Fälle dazu.

Shakespeare, Goethe, Schiller und Agatha Christie haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind tot, und ihre literarischen Werke werden immer wieder neu aufgelegt. Was in der Erstausgabe ledergebunden und mit Goldschnitt das letzte Hemd kostete, ist heutzutage zu absolut lächerlichen Preisen im Kaufhaus an der Ecke zu haben. Weil's so schön alt ist, nennt man das dann "Klassiker", und jeder, der was auf sich hält, hat so eine Sammlung an nachgebauten Kulturschinken im Regal stehen.

Bei Computerspielen auf CD ist das ähnlich (auch wenn die Autoren hier noch nicht seit einer kleinen Ewigkeit das Zeitliche gesegnet haben). Da wird zwar inzwischen oft der letzte Schrott noch mal versilbert, hin und wieder aber betreibt eine Firma auch mal keine Restmüllverwertung, sondern bringt wirkliche Qualität auf die Scheibe: Games, die schon beim ersten Erscheinen für Furore sorgten, und die selbst heute noch immer einen ordentlichen Spielwert besitzen. Klassiker eben, die man immer mal wieder gerne in den Schacht schiebt. Und für die es sich lohnt, einen Platz im Regal freizuschaufeln – neben Goethe macht sich sowas immer gut, der alte Knabe war schließlich auch kein Kostverächter!



Budget-CDs von KIXX

Überraschendes war in dieser Hinsicht jetzt bei **KIXX** zu finden, einem Label, das sich eigentlich auf Billig-Software spezialisiert hat. Ganz tief in die Oldie-Kiste haben die Jungs gegriffen, lange drin rumgewühlt, und dann mit sicherem Riecher die Highlights der letzten Jahre ans Tageslicht gezaubert. Was hier in einer neuen XL-Reihe präsentiert wird, kann sich nicht nur von der Aufmachung her, sondern auch inhaltlich bedenkenlos sehen lassen. Wenn Ihr auch vielleicht den Inhalt der Games nicht alle kennen könnt, die Titel habt Ihr bestimmt alle schon gehört.

Zusätzlich zu den Progs, die zum Teil kräftig aufgemotzt sind (die Sierra-Programme kommen als voll überarbeitete Versionen mit 256 Farben und Mausklick-Steuerung!), enthalten die CDs je einen Screensaver und zirka 40 spielbare und nichtspielbare Demos. Die Reihe wird hoffentlich fortgesetzt. Und hier sind die Games, die es bisher auf diese nicht nur für Sammler absolut empfehlenswerten Klassik-Scheiben geschafft haben:

Cruise for a Corpse
Das Detektiv-Adventure von Delphine gehört immer noch zu den spannenderen Vertretern dieses Genres, auch wenn die Grafik jetzt doch schon etwas antik anmutet. Komplett in deutsch.

Eye of the Beholder
Der erste Teil der "Beholder"-Trilogie bietet grafisch nichts sonderlich Aufregendes, aber viel Rollenspielspannung. Westwood Studios haben eben schon immer gute Games gemacht. Die Bildschirmtexte sind englisch.

Police Quest 1 – Pursuit of the Death Angel
In der 256-Farben-Version macht der erste Teil der PQ-Serie wieder echt Laune. Die Polizeiarbeit-Materie wird



▲ *Police Quest 1*

hier bei weitem nicht so trocken abgehandelt wie im dritten Teil.

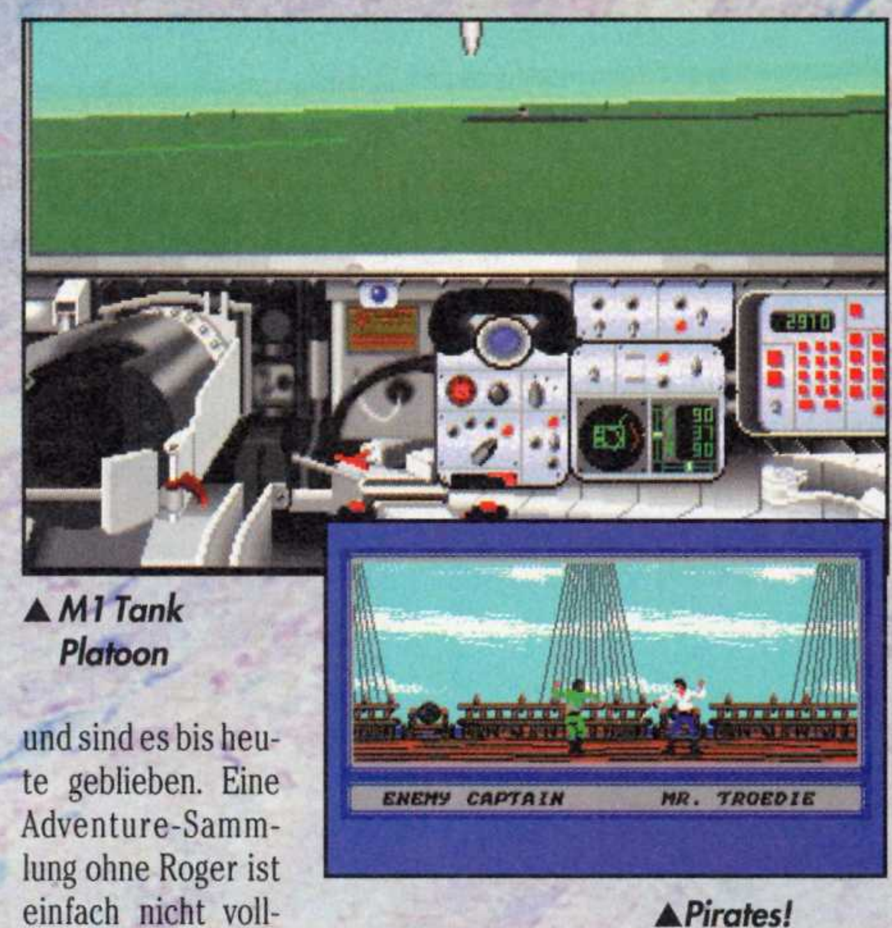
Leisure Suit Larry 1 – In the Land of the Lounge Lizards
Irgend jemand unter Euch, der Larry noch nicht kennt? Die überarbeitete Version bietet (optisch) eine Menge mehr



▲ *Leisure Suit Larry 1*

Spaß als der erste, damals doch sehr verpixelte Larry. Als Flasche vom Dienst sollte er mit seinen schrägen Abenteuern in jedem Macho-Regal stehen.

Space Quest 1 – The Sarien Encounter
Roger Wilcos erste Gehversuche auf dem schmierigen Raumschiffdeck waren schon in den 80ern ein voller Lacherfolg



▲ *M1 Tank Platoon*

▲ *Pirates!*

und sind es bis heute geblieben. Eine Adventure-Sammlung ohne Roger ist einfach nicht vollständig, vor allem in dieser schick aufgepeppten Version. Alle drei Sierra-Games könnt Ihr auf Englisch und auf Spanisch spielen. Olé!

M1 Tank Platoon

Die legendäre Panzer-Simulation von Microprose bietet gefüllte Vektorgrafik, die nicht unbedingt vom Hocker reißt. Vom Handlungs-Realismus her aber immer noch vorbildlich.

Links

Lange Zeit DIE Nummer Eins unter den Golfsimulationen. Auch jetzt noch ein prima Einsteigerprogramm für Golffans. Wer allerdings bereits den großen Bruder "Links 386 Pro" sein eigen nennt, kann auf diese Anschaffung verzichten.

▲ *Links*



▲ *F19 Stealth Fighter*

F-19 Stealth Fighter

Wieder mal um Fluggeräte geht es bei dieser Microprose-Simulation. Allerdings fliegen hier keine Golfbälle, sondern etwas fiktive Tarnkappenbomber durch die Gegend. Grafisch nicht umwerfend, steuerungstechnisch anstrengend wie gehabt, für Flugi-Fans jedoch eine feine Sache.

Pirates!

Au weia! EGA-Grafik! Dem Piraten-Epos merkt man die Jahre sehr deutlich an. Mit "Pirates! Gold", dem Nachfolge-Programm, seid Ihr auf jeden Fall besser bedient. Soll damit lediglich die Klassik-Sammlung vervollständigt werden, muß man halt ein bis anderthalb Auge(n) zudrücken.

Triple Action Vol. 6

Die neueste Ausgabe der Triple-Action-Reihe wartet mit einem Klassiker und zwei ziemlich obskuren Programmen auf.

Super Tetris dürfte wohl inzwischen so ziemlich jeder kennen. Das Spiel mit den fallenden Steinchen wartet in dieser Version mit so netten Extras wie Bömbchen und Schätzen sowie 10 Schwierigkeitsgraden und einem Zwei-Spieler-Modus auf. Wer sich gerne die Nerven ruiniert, liegt bei Super Tetris genau richtig. Zeitlos, aber gut.

Time Bandit – Vogelperspektive ist in diesem etwas undurchsichtigen Action/Adventure-Mix angesagt. Das Game erhielt übrigens in schon grauen Computerurzeiten, genauer gesagt in ASM 4/88, einen Hitstern (davor war es aber auch schon für den Dragon erschienen) – ein Superoldie also. Die Zeitlabyrinthtüftelballerei ist heutzutage allerdings nur noch mit Vorsicht zu genießen.

Airball ist ein mittelprächtiges Geschicklichkeitsspielchen. In einem isometrischen Draufguckszenario steht Ihr ganz schön unter Druck, denn Ihr dürft einen verhexten Luftballon durch die 250 Räume eines Schlosses lenken, damit Ihr ein Zauberbuch findet und wieder Euer gewohntes Konterfei im Spiegel sehen könnt. Nix Weltbewegendes, aber soweit ganz okay.

Hits for Six Vol. 6 – 9

Die Compilation-Serie von Prism Leisure hat Zuwachs bekommen. Vier neue Ausgaben warten darauf, Eure CD-Laufwerke zu füttern. Die Qualität der Programme ist durchwachsen: Viel Mittelmaß, wenige Highlights, wenige Flops. Wer nicht aus persönlichen Gründen total scharf auf eines der enthaltenen Progs ist, muß hier nicht unbedingt zugreifen.

Volume SIX:
Silent Service II, 3D World Tennis, Graeme Souness Soccer Manager, World Cricket, Maya, Stormlord.

Volume SEVEN:
3D World Boxing, Nebulus, Windsurf Willy, Millemiglia, Special Forces, Blade Warrior.

Volume EIGHT:
Football Manager World Cup Edition 1990, Big Game Fishing, Targhan, International Tennis, Railroad Tycoon, Netherworld.

Volume NINE:
Super Tetris, Football Manager 3, Arcade Fruit Machine, Genghis Khan, Athletics, Basket Play-Off.



▲ *Space Quest 1*

Beethoven's 5th

So, und jetzt einmal ein echter Klassiker! Der gute alte Beethoven hat's jetzt also auch zum Multimedia-Star gebracht. Seine fünfte Symphonie (Ihr wißt schon, das ist die mit dem Ta-Ta-Ta-Taaaaaaaa, Ta-Ta-Ta-Taaaaaaaa!!!!!) wird hier methodisch zerpflückt, in ihre Einzelteile zerlegt, gut erklärt und wieder zusammengesetzt. Ist schon erstaunlich, wie viele Gedanken der Typ sich bei der Arbeit zu einem Stück gemacht hat.

Nebenbei erfahrt Ihr auch gleich noch was über das Leben des Komponisten, aber auch über seine Musik an sich, ihren Aufbau und ihren Inhalt. Auf Videoclips werden die Orchesterinstrumente vorgestellt, ihre Funktion im Orchester wird ebenso gezeigt wie der Aufbau eines Orchester als solches. Das Programm wirkt logisch und trotzdem unterhaltsam, ist qualitativ recht gut und außerdem auf deutsch. Für Mu-

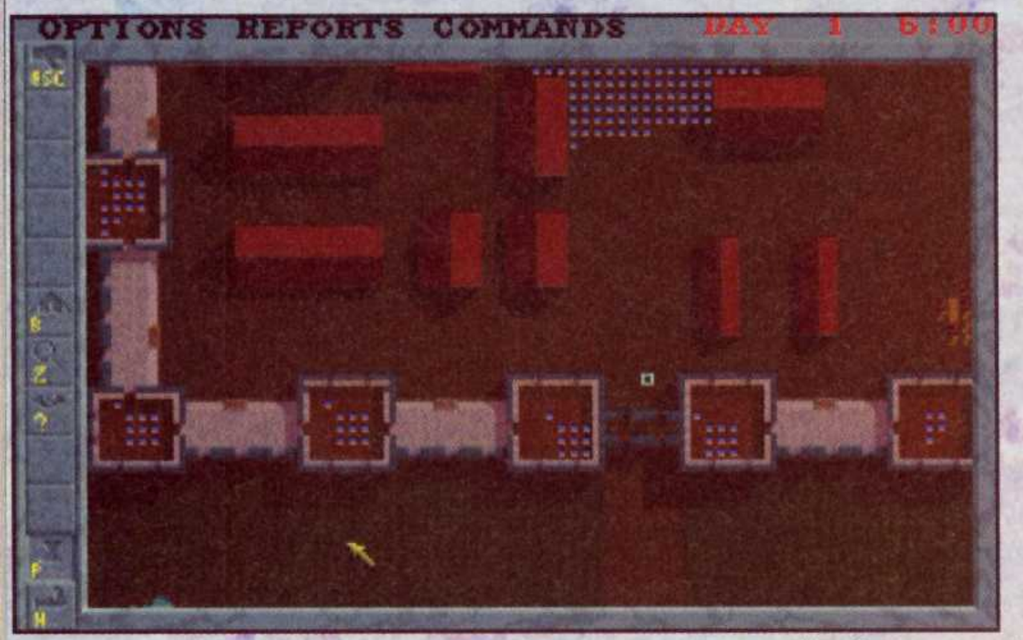
sikliebhaber empfehlenswert, aber auch um den Stoff des Musikunterrichts zu Hause etwas ausführlicher und ungestört durchzugehen. Oder auch einfach, um sich mal an Beethoven und klassische Musik zu gewöhnen, ohne daß es jemand merkt.

SimCity CD

Und gleich noch ein echter Klassiker! Außer vielleicht Tetris oder Solitär dürfte es wohl kaum ein Spiel geben, das populärer ist als dieser schon etwas angejahrte Maxis-Hit. Was sich die Jungs damit allerdings in ihrer CD-Version des Original-Städtebauprogramms geleistet haben, dürfte die SimCity-Begeisterung zu neuen Höchstwerten auflaufen lassen.

Klar, vom Gameplay her hat sich nichts geändert. Ihr baut als Bürgermeister an Eurer Stadt herum und führt sie zu Wohlstand, Reichtum und Sicherheit. Die Bürger lieben Euch, und genauso muß es auch sein. Infos erhaltet Ihr wie immer von Euren diversen Angestellten, die Euch gute und schlechte Nachrichten voller Genuß ins Antlitz schleudern – und Ihr schleudert direkt zurück, denn hier kommt das neue Feature von SimCity ins Spiel. Ihr seht jetzt in Videoclips, mit wem Ihr es gerade zu tun habt.

Der Polizeichef, Fernsehleute, der Mann von der Feuerwehr – selbst das Privatleben der Bürger ist nicht mehr sicher vor Euch. Die Videoclips sind von sehr guter Qualität, und wer bisher noch kein SimCity-Fan war, dürfte spätestens jetzt einer werden.



▲ *Walls of Rome*

Walls of Rome

Die einen bauen auf, die anderen ab. Bei Mindcrafts Rom-Eroberungs-Orgie werden die Mauern der klassischen Stadt der Antike nun auch auf der CD gestürmt. Stefans Review in der ASM 3/94 gibt nicht nur wieder, was sich auf der Disk-Version tut, sondern auch, was auf der CD zu erwarten ist. Mit anderen Worten: In Rom nichts Neues. Für Strategen ist Walls of Rome aber auf jeden Fall zu empfehlen.



▲ *Lamborghini American Challenge*

Companions of Xanth

Das erste Computerspiel mit einer Story von Fantasy-Autor Piers Anthony als Hintergrund hat jetzt sprechen gelernt. Das Spiel als solches ist damals in der ASM 3/94 ganz gut weggekommen, die skurrile Komik wog die etwas sprunghafte Logik auf. Eines muß jetzt voller Freude zugegeben werden: Das Sprach-Feature ist dem Spiel ausgesprochen gut bekommen. Jetzt endlich kommt etwas von der geheimnisvollen Atmosphäre rüber, die bei der "Normal"-Version schmerzlich vermißt wurde. Mehr als 30 Charakteren wurde eine mehr oder minder menschliche Stimme spendiert. Wie enorm der Unterschied ist, merkt man an solchen Kleinigkeiten wie einem Telefongespräch, das zusätzlich zum Bildschirmtext jetzt auch noch gehört werden kann. Auf eine deutsche Sprachausgabe müßt Ihr allerdings leider verzichten, das war Legend dann wohl doch zu aufwendig. Vielleicht beim nächsten Mal ...

Wilhelm Busch

Gibt es einen klassischeren Komiker als Wilhelm Busch? Data Becker hat sich die Bildergeschichten geschnappt, sie digitalisiert und mit einer Märchentante versehen. So bekommt die CD die Atmosphäre einer Kinderstunde, in der die Geschichten nicht mehr selbst gelesen werden müssen, sondern man nur einfach zuhören und zusehen muß. Gerade Vorschulkinder, für die solche lustigen Kurzgeschichten sehr gut geeignet sind, können auf diese Weise bestens selbst mit dem Programm umgehen, denn eine Maus können selbst Dreijährige meistern.

Nicht alle Busch-Geschichten sind auf der CD zu finden, aber Highlights wie "Plisch und Plum" oder "Max und Moritz" könnt Ihr darauf genießen. Eine witzige Sache – warum ist eigentlich nicht schon früher jemand drauf gekommen?

Lamborghini American Challenge

In der ASM 7/94 haben wir für Euch die Disk-Version dieses Autorennens getestet, schon wird die CD-Version nachgeschoben. Machen wir es kurz: Lest Euch Jürgens Test durch, dann wißt Ihr, was zu erwarten ist, denn großartige Änderungen werdet Ihr auf der CD nicht finden. Klasse hat hier nur der schicke Lamborghini.

TITEL	PREIS	HERSTELLER	MUSTER VON	URTEIL
KIXX-CDs	je ca. 40 DM	KIXX, England	Die Cassette	gut bis sehr gut
Triple Action Vol. 6	ca. 40 DM	Prism Leisure, England	Die Cassette	okay
Hits for Six Vol. 6–9	je ca. 80 DM	Prism Leisure, England	Die Cassette	nur für Sammler
Beethoven's 5th	ca. 130 DM	The Software Toolworks, England	Hersteller	ganz gut
Sim City CD	ca. 130 DM	Maxis, USA	Die Cassette	sehr gut
Lamborghini American Challenge	ca. 90 DM	Titus, England	Die Cassette	annehmbar
Walls of Rome	ca. 50 DM	Action Sixteen/Digital Integration	Die Cassette	gut
Companions of Xanth	ca. 120 DM	Legend	Accolade	gut
Wilhelm Busch	ca. 40 DM	Data Becker	Hersteller	gut



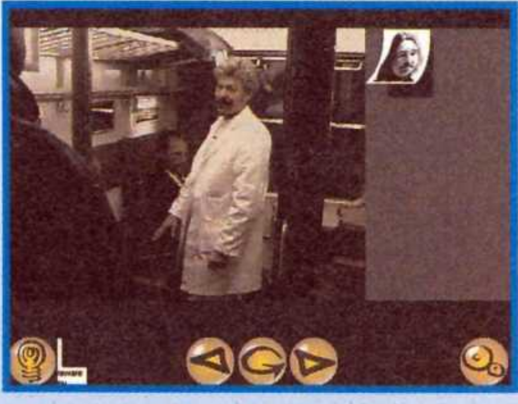
Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Das ist Rekord: Mit einem Datenumfang von 1,65 Gigabyte ist soeben das umfangreichste Adventure aller Zeiten erschienen. Geboten wird ein Krimi im Spielfilmformat.



▲ *Schnoddrig mit Schlapphut: Inspektor Zebok (Reinhold Wiechmann)*

Er ist Inspektor, und er ist cool – Zebok ist der Prototyp des deutschen Kriminalisten. Mit seiner schnoddrigen Art steht er in direkter Verwandtschaft zu Derrick & Co. Die trostlose Einrichtung der Büros kommt dem fernseherfahrenen Krimifreund ebenso bekannt vor wie der Aufbau der Geschichte. Genau wie die deutschen Serien-Kriminalbeamten wird Zebok von einem echten (Münchner) Mimen mit Kameraerfahrung dargestellt. Insgesamt beschäftigte Hersteller SillyWood neben Zebok-Darsteller Reinhold Wiechmann, der im Theater sonst eher den Bösewicht spielt, noch 40 weitere Akteur. Die Spielfilmszenen wurden zum "interaktiven Multimedia-Adventure" ausgestaltet. Das heißt: Inspektor Zebok läuft ab wie ein Film, bei dem der Spieler vor dem Schirm Mitspracherecht bei den meisten Aktionen hat. Interessant für den Spieler wird es also erst dann, wenn Inspektor Zebok die Szene betritt. Per Mausklick auf das Gepäck des Toten im Zug erfährt Zebok zum Beispiel, daß der Mann aus den USA kommt. Ein weiterer Mausklick auf das Porträt der Mitarbeiterin führt zu Vernehmungen der Augenzeugen. Zwischen den Mausklicks darf man sich zurücklehnen – der Spielfilm geht weiter.



▲ *Erste Schritte: Ein Mediziner untersucht die frische Leiche*

So erfährt Zebok nach einiger Zeit, daß das Mordopfer ein Notar war, der ein Testament eines amerikanischen Onkels in Deutschland eröffnen sollte. Seltsam nur, daß die Erben-Familie ebenfalls komplett im Zug vertreten ist und einer von ihnen tags drauf mit unbekanntem Ziel entfleucht. Ist er der Mörder?



▲ *Clip-Galerie: Alle Charaktere in Kurzvorstellungen*

Um das herauszufinden, muß Zebok ein Ermittlungsteam zusammenstellen. Das Programm bietet dafür einen "Porträt-Modus" mit Bildchen von allen am Spiel beteiligten Charakteren. Mit ein bißchen Trial-and-Error ist die Truppe aus Spurensicherung, Assistenten und Beschattungsprofis aber schnell beisammen, denn wenn eine Person nicht teilhaben kann, wird sie auch nicht im Hauptschirm aufgeführt.

Da nicht alle Personen oder Handlungsorte in den entsprechenden Menüs auf einmal angezeigt werden können, führte SillyWood die "Mischoption" ein. Und die ist wirklich silly: Angezeigt werden nämlich nicht einfach nur die noch nicht gesehenen Orte oder Personen, sondern es wird tatsächlich einmal kräftig durchgemischt. Eine ärgerliche Option, die nur für Verwirrung sorgt.

Mit Fehlern in der Handhabung kann der interaktive Multimedia-Freak ja noch leben, aber daß die eingesetzten Schauspieler mit Ausnahme von Wiechmann eine zumeist miserable Leistung bieten, geht schon mehr an die Nieren. Im Klartext: Die 3 1/2 Stunden Echtfilm (!) wirken auf weiten Strecken wie Darbietungen eines Laienspiel-Theaters. Das muß ja dem Erfolg keinen Abbruch tun – "Gute Zeiten, schlechte Zeiten" auf RTL verdient sich das gleiche Prädikat und dazu noch hohe Einschaltquoten. Für ein Adventure ist aber die Atmosphäre deutlich gestört, zumal die "Rätsel" nicht unbedingt spieltauglich sind. Immerhin: Für Videofreaks eine umfangreiche, wenn auch rätselarme Spielhandlung. Für ein Spiel auf drei CDs ist das aber immer noch zu wenig, trotz der hübschen Filmdose, die als Verpackung dient.



▲ *Schön, aber verdächtig: Einer der drei könnte der Mörder sein*

INSPECTOR ZEBOK - DAS ERBE

PC (386DX33, 8 MB RAM, SVGA, Double-Speed-CD-ROM, Windows 3.1, unterst. alle Windows-kompatiblen Soundkarten, True-Color-Modus ab 486DX2/66 PCI), **139 DM**, Hersteller: **bhv/SillyWood**, Muster von: **bhv**, 41342 Korschenbroich.

Urteil: 8 – ANNEHMBAR

Kategorie	Wertung
Grafik:	11
Sound:	9
Ablauf:	6
Aufmachung:	10
Steuerung:	4

Leicht blutarmes Laienspiel-Video-Adventure für CD-ROM-Diskjockeys

Spaß gibt's nur durch harte Arbeit: Wer einen Vergnügungspark leitet, braucht mehr als gute Laune. Bei THEME PARK dreht sich deshalb nicht alles ums Karussell, sondern besonders ums Geld.

Hereinspaziert!



Klaus K. aus B. hat Angst. Hoch auf dem gelben Wagen sitzend, donnert er hinunter zur Talsohle. Der Wagen legt sich beängstigend in die Kurve, quietscht auf den Schienen und beschleunigt danach rasend. Der Angstschweiß wird durch den Fahrtwind weggetragen, das Gesicht erstarrt zur Grimasse – doch dann ist es geschafft. Mit hohem Tempo klettert der Wagen den Berg hoch, schafft mit dem letzten Schwung die Bergkuppe und rollt dann langsam aus. Klaus K. ist zufrieden.

Doch wird das Glück von Dauer sein? Wird Klaus K. auch den Rest des Tages so amüsant verbringen, wenn die anderen Attraktionen des Vergnügungsparks nicht so aufregend sind? Und wo ist Uschi K., seine Frau (geb. Friseuse)? Noch vor kurzem dachte sie an Scheidung, und nur die Adoption des farbigen Rudi V. (Spitzname: "Manta-Locke") konnte die Ehe retten. Ist sie wirklich nur Zigaretten holen gegangen, oder ist sie vielleicht mit dem Animateur im Hahnenkostüm durchgebrannt? Fragen über Fragen, auf die wir nur zum Teil eine Antwort wissen. Zwar können wir im **Theme Park** den Aufenthalt der Besucher versüßen, doch eine Simulation für Beziehungskisten ist dieses Spiel wahrlich nicht.

Dabei hat Entwickler **Bullfrog** wirklich an viele Details gedacht. Angelehnt an den Simulations-Überhammer *Sim City 2000*, bietet Theme Park eine Spielwiese für Spaß und Spannung. Ob Kinderkarussells, Wikingerschaukel oder gar eine frei verlegbare, riesige Achterbahn – alles ist drin. Zwischen den Attraktionen muß der Parkbesitzer seine Wege ziehen, muß Frittenbuden und Toiletten basteln, für entspannende Grünflächen sorgen und Personal für das Müllsammeln einstellen. Überhaupt, das Personal: Die Angestellten sind fast schon der Knackpunkt in dem Spiel. Sie müssen eine gute Bezahlung bekommen, damit sie auch arbeiten, und man muß ihnen sagen, wo sie arbeiten sollen. Bei den Entertainern (Typen in Vogelkostümen und anderen Albernheiten) ist das relativ einfach – man stellt sie irgendwohin. Doch wenn die Mechaniker und Aushilfen nicht gesagt bekommen, auf welche Attraktionen bzw. Wege sie ein Auge werfen sollen, tun sie relativ wenig. Oder aber sie gammeln an Orten des Parks herum, wo sie nutzlos sind. Und selbst bei optimaler Arbeitszuweisung und Entlohnung wartet weiteres Ungemach: Gehaltsverhandlungen werden von jedem Parkbesitzer gefürchtet. Wird keine Einigung erzielt, reagieren die Untergebenen mit Streik – eine Katastrophe für die Einnahmen.



▲ *Entscheidungsbedarf: Stimmen Koffeingehalt und Konsumentenzuspruch?*

Um das liebe Geld dreht sich ohnehin alles in dem Spiel. Gefragt sind akzeptable, nicht zu niedrige Eintrittspreise. Und soll der Cola-Umsatz im Café boomen, streut man halt ein bißchen mehr Salz auf die Pommes. So nebenbei darf man sich auf den Lorbeeren auch nicht ausruhen. Zwar halten bereits im frühen Aufbaustadium unzählige Busse, strömen die Besucher über die Gehwege, doch ohne Erweiterungen hinkt man der Konkurrenz bald hinterher.

Das wäre fatal, denn schließlich geht es bei der Jahresendbewertung aller Parks nicht nur um die Ehre, sondern auch um den Marktwert des eigenen Objekts. Wichtig wird dieser vor allem für den ambitionierten Spieler, der mal an anderer Stelle einen neuen "Abenteuerspielplatz" gründen möchte. Beim ersten Spiel kann man wegen Geldmangel nämlich nur im regnerischen England bauen. Attraktive Standorte wie z.B. Miami sind erst erschwinglich, wenn der eigene, gut entwickelte Park auf einer Auktion verscheuert wurde. Aber es geht auch anders: Durch Aktienkauf fremder Parks strömt Geld in die Kasse und wird der eigene Park vor Übernahmen geschützt. Bis es allerdings zum Standortwechsel kommt, ist viel Arbeit nötig. Besonderes Augenmerk sollte deshalb der Entwicklungsabteilung gelten, denn die entwickelt einfach alles. Neue High-Tech-Attraktionen oder klimatisierte Supertoiletten sorgen schließlich dafür, daß die Besucher in Scharen durch den Park strömen.

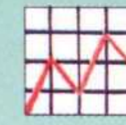
Apropos Besucher: Sie sind der wichtigste Gradmesser für Mißstände im Park. Wenn ihnen das Essen nicht schmeckt, reihern sie geräuschvoll durch

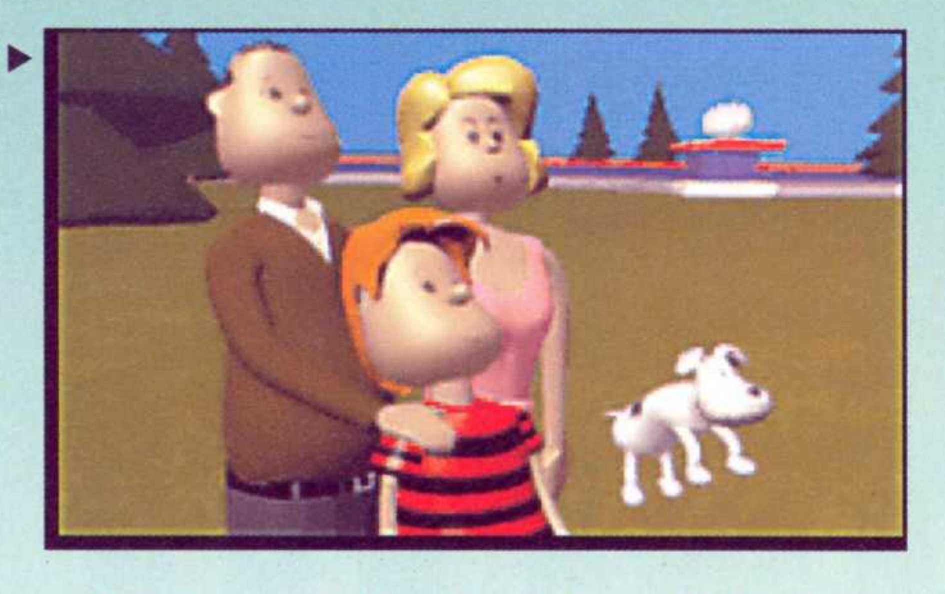
Lagerhaltung: Eis und Cola müssen immer verfügbar sein ▶

◀ *Nette Idee: Statt Zahlen sagen zahlende Gäste ihre Meinung*

THEME PARK

PC (386, unterst. alle gängigen Soundkarten), **ca. 120 DM**, geplant für: **3DO**, Hersteller: **Bullfrog/Electronic Arts**, England, Muster von: **Die Cassette**.





Sie staunen: Familie Polygon beim ersten Park-Besuch

den Park. Fehlt ihnen die Orientierung (wegen fehlender Beschilderung), laufen sie ziellos auf den Grünflächen umher, und sollte das Angebot an Speisen und Getränken zu klein sein, zeigen kleine Hamburger und Cola-Flaschen in Sprechblasen den Unmut an. Ganz schlimm sind übrigens die "Zzzz": Dann nämlich langweilen sich die Gäste und suchen das Weite.

Natürlich kann man Infos zum Park nicht nur den Sprechblasen entnehmen. Statistiken zur Einnahmen- und Ausgaben-



▲ Klein aber mein: Der Park ist noch winzig, aber witzig

entwicklung stehen ebenso zur Verfügung wie eine Übersicht über den Gesamteindruck, den die Gäste von dem Park haben. Wer aber trockenes Zahlenmaterial erwartet, wird angenehm überrascht: Bullfrog setzt bei Theme Park durchweg auf farbige Grafiken oder witzige Animationen. Ein wahre Augenweide ist der Park, wenn alle Attraktionen hübsch angeordnet und in Bewegung sind, wenn die Besucher jauchzend und lärmend über die Wege ziehen, wenn Animateure, Mechaniker und Putzkolonnen ihre Arbeit tun. Keine Frage: Das ist Atmosphäre pur!

An andere Top-Simulationen kommt Theme Park gleichwohl nicht ganz heran. Dafür sind z.B. die Icon-Leisten zu unstrukturiert plaziert und auch nicht immer eindeutig. Warum erscheint das Entwicklungs-Icon nur im Statistikfenster? Und will man den Icon-Wald per Handbuch-Check durchblicken, hemmt das Kapitelchaos die Lesewut. So wird auf Seite 29 zwar verraten, daß die Angestellten auf eine feste Route gesetzt werden können. Wie das aber geht, erfährt der Leser erst sechs Seiten später. Ein logischer Fehler findet sich auch im Spielverlauf: Warum bloß müssen Pommes und Burger für die entsprechenden Stände immer nachgekauft werden, Kaffee und Andenkenartikel aber nicht? Der Aktienhandel wiederum ist zwar logisch aufgebaut, aber nicht sonderlich prickelnd, da es nur um Geldbeschaffung und Anteileignung an anderen Parks geht. Als Wirtschaftssimulationist das etwas dünn.

Bullfrog hätte es im übrigen gar nicht nötig gehabt, Theme Park künstlich aufzupeppen. Der Spielreiz ist ohnehin verdammt hoch, da die wirklich innovative Idee hervorragend umgesetzt wurde. Außerdem bietet die CD-ROM-Version noch ein Gimmick. Mit 166 Megabyte ist der Silberling zwar nur mäßig gefüllt, doch dafür gibt's einen "Extended-Vorspann" in Form eines mehrminütigen Trickflims, der tolle Animationen und Zooms aus dem 3D-Studio bietet. Freilich, im Spiel selbst sind keine Unterschiede zur Diskettenversion zu erkennen.

Was soll's? In beiden Versionen kann man sich schließlich am Erfolg berauschen – oder nachvollziehen, warum Euro-Disney den Bach runtergeht...



Wem die elfte Stunde schlägt

THE 11TH HOUR

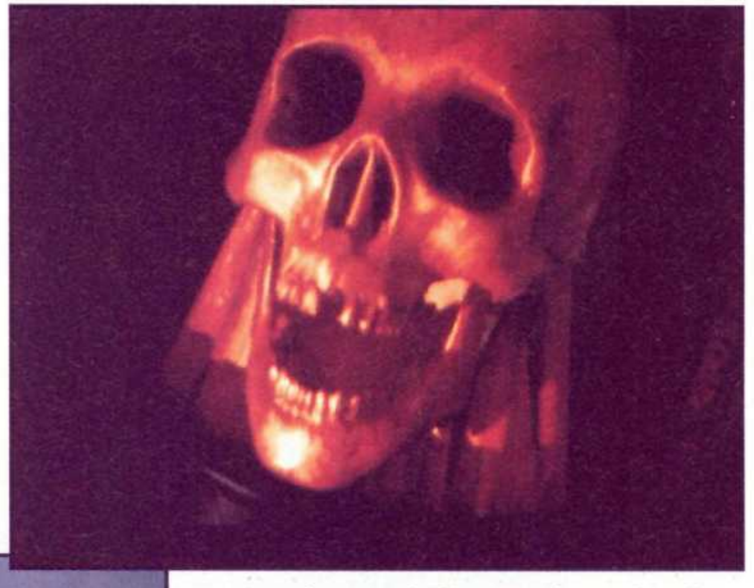
– Coming Soon –

PC, geplant für: **3DO, MAC-CD-ROM**, Hersteller: **Virgin Interactive**, USA, Muster von: **Virgin Deutschland**.

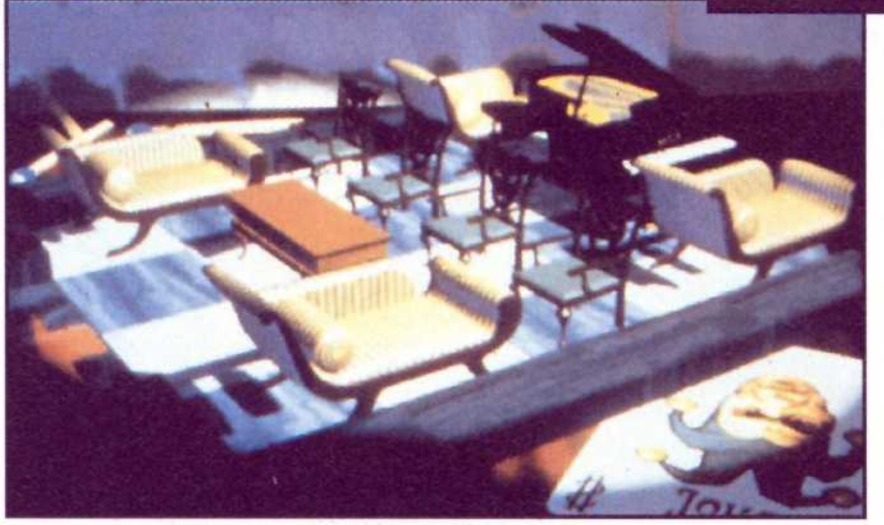
Und schon biegt es auf die Zielgerade ein, nur noch hundert Meter trennen es vom Ziel. Es setzt die letzten Reserven ein und... – kommt im nächsten Monat: das neue CD-ROM-Game THE 11TH HOUR.

Nachfolger haben's bekanntlich sehr schwer, eben weil sie nachfolgen. Doch für **The 11th Hour** aus der Schmiede **Virgin Interactive** muß dies nicht unbedingt stimmen. Als Nachfolger von *The 7th Guest* hat es ob der Vielfalt an eingebauten Features gute Chancen, den Vorfahren zu überholen.

Nahezu ein ganzes Jahrhundert hatten die Leute in Harley nichts mehr von Henry Stauf und seinem unheimlichen Geisterhaus gehört. Und nun das: Robin Morales, ihres Zeichens unermüdliche Lokalreporterin, ist auf der Jagd nach Sensationen im Geisterhaus verschollen. Eine schreckliche Geschichte. Was mag bloß mit ihr passiert sein? Du schlüpfst in die Rolle von Carl Denning, dem Freund der Verschwundenen, und mußt versuchen, Licht ins Dunkel zu bringen. Deine Aufgabe ist bei weitem nicht so einfach, wie Du jetzt vielleicht denkst. Zu viele Mysterien und Rätsel tauchen auf, die Du sowohl in Harley selbst als auch in den 22 Räumen des gruseligen Gemäuers lösen mußt. Ein grafischer Leckerbissen, der mit Ach und Krach auf 3 (!) CDs paßt.



▲ So hatte ich das mit dem Abnehmen auch nicht gemeint!



▲ Ist hier Möbelausstellung?



Neue Software fürs CD-i

Futter!!!

Auch wenn alle Welt von zukünftigen Wunder-Konsolen träumt: Philips bleibt seinem CD-i treu. Ja, eigentlich legt der holländische Elektronikkonzern in puncto Werbung und Software-Unterstützung für das interaktive CD-Heimkino jetzt erst so richtig los. Hier ein kurzer Blick auf zwei der neuen CD-i-Programme – zum Appetitholen...

OTHELLO

ca. 50 DM, Hersteller: **SPC Codim**, Holland, Muster von: **Hersteller**.

Von der Idee her schon ein bißchen abgegriffen ist **Othello**. Unter dem Namen "Reversi" hält dieses Spiel seit Jahren ehrliche Windows-Anwender von der Arbeit ab. Bei der Umsetzung auf das CD-i hat man allerdings einiges beigepackt, um die simple Spielidee ein wenig aufzupeppen.

Als Gegenspieler kann man Denkergrößen anwählen und eine Runde gegen Leonardo da Vinci oder Albert Einstein spielen. Spielstärkemäßig nehmen die beiden einander nichts vom Brot. Die Spielgegner werden allerdings in vielen, teils echt ulkigen, animierten Videosequenzen von Schauspielern dargestellt. Das füllt die Sache mit Leben. Kommt Einstein beispielsweise in Bedrängnis, macht er ein Gesicht, als hätte ihm ein Straßenkehrer gerade die Wahrheit über die Quantenmechanik erklärt. Der animierte Bildbereich bleibt jeweils so klein, daß Othello ohne FMV-Cartridge auskommt.

Die Sprachausgabe läßt sich auf vier Nationalitäten einstellen, und man kann unter drei verschiedenen Spielbrettern auswählen. Wie gesagt: Hinter Othello verbirgt sich nicht etwa eine besonders ausgeklügelte Spielidee, aber die musterhafte und humorvolle Umsetzung eines Brettspiels auf die erweiterten Möglichkeiten einer CD.

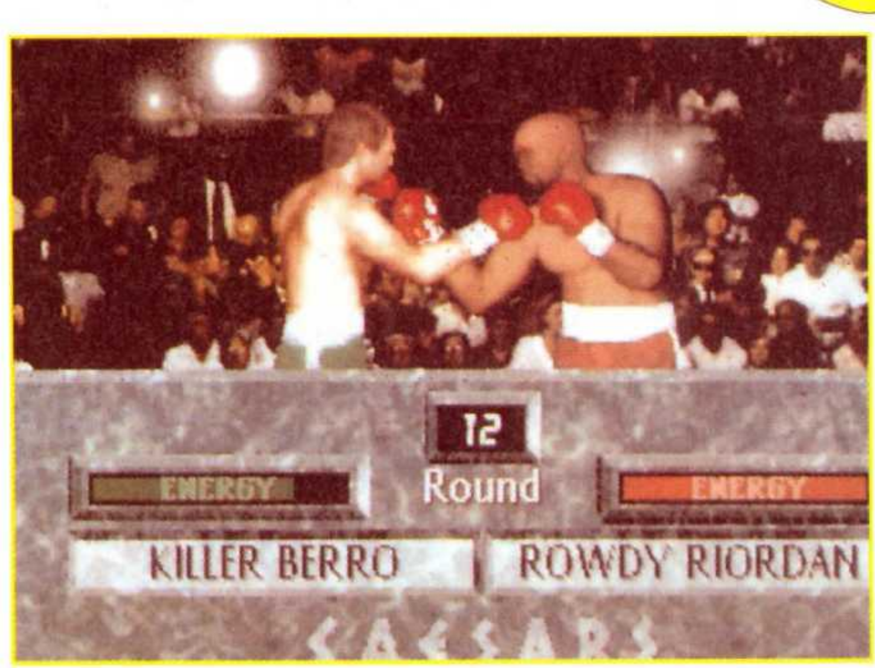


▲ *Laß sehen, Leonardo!*



▲ *Da staunt das Genie*





▲ *Der Killer im Redakteur schlägt mal wieder beinhart zu*



▲ *Würden Sie von diesem Mann einen Boxer kaufen?*

CAESARS WORLD OF BOXING

für FMV-Cartridge, ca. 100 DM, Hersteller: **Philips**, Holland, Muster von: **Hersteller**.

Wie der Name schon andeutet, geht es bei **Caesars World of Boxing** in den Ring. Das Game ist eine Mischung aus Management-Simulation, Sportfilm und Actiongame. Es geht nicht nur darum, irgendeinen einzelnen Kampf zu gewinnen, sondern man muß die komplette Karriere eines Boxers aufbauen.

Das fängt damit an, daß man dem virtuellen Schützling einen Namen gibt und die Attribute des hoffnungsvollen Faustkämpfers bestimmt. Neben der Haut-, Haar- und Klamottenfarbe lassen sich auch Alter, Größe, Gewicht einstellen. Last but not least legt man auch noch fest, wieviel der gute Junge am Beginn seiner Kariere aushält und wieviel Wumms er in den Pranken hat. Diese Eigenschaften werden sich im Verlauf der Kariere noch ändern, wenn Ihr den richtigen Trainer wählt und das Jungtalent in die richtigen Trainingscamps steckt.

Zwischenzeitlich gilt es natürlich auch noch ein paar Kämpfe zu gewinnen, wofür man besser den Trackball als den Infrarot-Joystick einsetzt. Dann hat man nämlich tatsächlich eine reelle Chance, den Kampf zu gewinnen.

Das Spiel lebt nicht von den Actioneinlagen, in denen der Spieler erwartungsgemäß die Fäuste schwingen darf. Nein, Caesars World of Boxing bringt durch die Videos und Dialoge halt ein äußerst stilechtes Boxerambiente rüber (besonders angetan haben es mir die Szenen mit den Groupies). Die CD ist bislang leider nur mit englischer Sprachausgabe erhältlich, dafür wurde aber auch eine Menge zum Thema draufgepackt.



Secret Service

Hint Hunt

Mission Possible

Hier ist er wieder, der Original-Agent 08/15. Schönen Dank an Aushilfsgeheimdienstler Stefan für die Vertretung und die UFO-Recherche in ASM 8/94. Der Oberspion war allerdings in der Zwischenzeit nicht untätig und hat von einer erfolgreichen Mission hinter den feindlichen Linien jede Menge taktisches Geheimmaterial mitgebracht. Viel Erfolg beim Spielen und Mata Hari bis zum nächsten Mal.

Agent 08/15

● Soldiers of Fortune (SNES)

Welt 1:

Level 1:

Das erste Level ist, wie bei den meisten Actionspielen, dazu gedacht, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und deshalb nicht besonders schwer. Beschießt den ersten Node, um Silver Keys weiter nördlich zu erhalten. Etwas weiter im Osten öffnet sich zwischen den Bäumen ein Durchgang. Die Gold Keys im Südosten ermöglichen Euch einen Besuch im Geheimraum darunter. Der Ausgang befindet sich ganz im Nordosten des Levels.

Level 2:

Ihr erhaltet einen Satz Silver Keys, wenn Ihr den ersten Node erschießt. Die Schlüssel sind südöstlich davon auffindbar. Nun baut sich eine Brücke über den Mud unter Euch auf. Genau südlich davon, am untersten Ende des Levels, bekommt Ihr die ersten Gold Keys, durch die eine Brücke zum zweiten Schlüsselsatz direkt darüber erscheint. Habt Ihr auch diese mitgehen lassen (das Monster solltet Ihr schon vom Festland abgeschossen haben), entdeckt Ihr ein drittes Goldschlüsselset östlich des zweiten, das Euch den Weg nach Osten öffnet. Über die Brücke geht es ins Geheimreich. Die Silberschlüssel unmittelbar nördlich der goldenen bauen eine Brücke nach Westen, die in den zweiten Levelabschnitt führt. Hier könnt bzw. müßt Ihr entscheiden, ob Ihr der schmalen Brücke Richtung Norden folgt, die den Weg zum vierten Goldschlüsselsatz beschreibt, oder ob Ihr lieber den unteren Weg zum Levelausgang nehmt. Entscheidet Ihr Euch für den ersten Weg (es ist der schwierigere von beiden), müßt Ihr, nachdem Ihr Euch die Schlüssel geholt habt, Eure Spuren wieder zurückverfolgen und Euch dann nach Norden orientieren (die obere Route an der schmalen Landenge mit den kleinen Inseln entlang). Der zweite Weg führt Euch nach Süden und Osten, wo Ihr auf einen Node trefft. Zerstört ihn, und die goldenen Schlüssel, die für die obere Route notwendig waren, verschwinden, so daß Ihr nun den unteren Weg zum Final Island nehmen müßt. Das Level gilt erst als geschafft, wenn der letzte in der Grube anwesende Node erledigt ist. Das schafft Ihr entweder mit einer Spezialwaffe, oder Ihr holt die Goldschlüssel östlich davon. Hierdurch verlängert sich die Treppe bis in die Grube.

Level 3:

Wenn Ihr die Treppe hinuntergeht, müßt Ihr entscheiden, ob Ihr lieber nach Osten (ziemlich sicher) oder Süden gehen wollt. Der zweite Weg geht parallel an den Felsen entlang. Er führt direkt zu den ersten Gold Keys, die eine Treppe weiter nördlich bauen. Diese wiederum bringt Euch zur Westseite des Central Rings. Etwas südlich dieser Treppe findet Ihr eine Stange Dynamit, die Ihr sogleich benutzen solltet, da von allen Seiten Beetles angreifen. Es erscheint ein Kreis Gold Rings. Wieder beim Central Ring angekommen, holt Ihr Euch die Gold Keys, die den Weg nach Osten freimachen. In der Nähe steht eine Steinstatue mit einem Gesicht (oder etwas Ähnlichem). Die müßt Ihr zerstören, um an die ersten Silberschlüssel zu kommen. Jene öffnen den Central Ring. Geht durch ihn hindurch, nehmt die Goldschlüssel mit. Sie ermöglichen es, den Monstergenerator zu besiegen. Holt Euch die nächsten Silberschlüssel im Westen des Levels und die goldenen aus demselben Raum. Die Silberschlüssel öffnen den nördlichen Raum, die hier befindlichen Keys verschwinden jetzt allerdings. Meiner Meinung nach ist es nicht möglich, an diesen Satz Schlüssel heranzukommen. Zerschießt trotzdem den Node, weitere Silver Keys erscheinen nun vor dem Raum. Mit den schon vorher gefundenen Gold Keys besucht Ihr einen Geheimraum im Westen, wo ganz im Süden ein weiterer Satz Gold Keys wartet. Um diesen Trakt verlassen zu können, nehmt Ihr den Golden Ring im Nordwesten an Euch. Daraufhin verschwinden die Silberschlüssel von der Mauer und erscheinen wieder in Reichweite. Um den östlichen Ausgang zu erreichen, müßt Ihr erst den Node südlich des westlichen Eingangs zerstören. Die nun schräg hinter Euch liegende Münze nehmt Ihr auf, in Richtung Osten erscheinen jetzt weitere Münzen. Sie führen Euch zu einem Silberschlüsselsatz. Die Stufen führen zu den Ausgängen.

Level 4:

Ihr startet an verschiedenen Stellen, je nachdem, welchen Ausgang Ihr aus Level 3 gewählt habt. Holt Euch zuerst die Silberschlüssel nördlich des ersten Nodes, den Ihr zu Gesicht bekommt. Dadurch bewegt sich eine Felssäule westlich der Schlüssel, und Ihr gelangt in den Hauptteil des Levels. Außerdem bauen die Silver Keys Treppenstufen nordwestlich der Säule, über die Ihr zur Central Column kommt. Stellt Euch auf die Spitze der Column, um den östlichen Node zu treffen – weitere Silver Keys kommen zum Vorschein. Diese bilden eine Treppe nördlich der zur Central Column. Wenn Ihr an den Felsen vorbei geht, werdet Ihr von Beetles beharkt. Sucht nach der Bombe, um ihren Generator zu zerstören. Von der Treppe aus geht es erst nach Osten und dann nach Süden, um auf weitere Silberschlüssel zu stoßen. Es erscheinen nacheinander verschiedene Schlüsselsätze, bis Ihr schließlich Silver Keys in der Nähe des zuletzt zerstörten Nodes findet. Diese lassen Treppenstufen im Norden



des Levels erscheinen. Der Node in der Grube sollte durch eine Extrawaffe entschärft werden, anderenfalls müßt Ihr den Token südlich des Nodes einsammeln, der den Node in "Bombenstimmung" bringt und viele Thumbers freisetzt, die alle sofort zu feuern beginnen. Zerstört einen weiteren Node im südlich des eben genannten und sucht den Ausgang in östlicher Richtung. Kurz vor dem letzten Levelabschnitt wird der Weg durch zwei große Steine versperrt. Zerschießt einen davon. Unter dem östlichen Felsen befinden sich Gold Keys, die Euch einen Weg zu einem südlich gelegenen Geheimraum bahnen.



Welt 2:

Level 1:

Sammelt die ersten Gold Keys ganz im Süden des Levels ein. Sie lassen östlich eine Treppe erscheinen, die Euch zum nächsten Goldschlüsselset und damit zu ein paar Silbermünzen führt. Geht den Korridor entlang, und Ihr erhaltet ein Weapon Power-Up. Weiter nördlich stehen drei Metallsäulen, hinter denen je ein Extra versteckt ist. Ihr habt nur dann die Chance, zwei oder drei Extras zu erhalten, wenn Ihr alle Säulen im gleichen Moment trefft, sonst bekommt Ihr entweder nur ein First Aid Kit, ein Weapon Power-Up oder ein Extra Life. Westlich dieser Säulen liegen zwei Goldschlüsselsätze, von denen Ihr nur einen nehmen dürft. Entscheidet Euch für den linken; er bringt Schätze und Lebensmittel, während der rechte nur Monster frei setzt. Aus dem Raum westlich des Irrgartens kommt Ihr nur, wenn Ihr die Säule in der Mitte zerschießt und deren Oberfläche noch glatt ist. Silver Keys erscheinen und öffnen nun den Raum. Nördlich dieser Schlüssel findet Ihr einen weiteren Satz, der Euch den Weg ins Zentrum des Irrgartens bahnt. Zerschießt den Node in der Mitte und klettert über die Mauern. Wollt Ihr einen anderen Weg aus dem Irrgarten nehmen, holt Euch die Schlüssel westlich oder südöstlich des Nodes, um den westlichen bzw. östlichen Ausgang zu öffnen. Habt Ihr den Irrgarten über die Mauern in der Mitte verlassen, könnt Ihr noch mal Silberschlüssel einsammeln und den Ausgang aus diesem Bereich benutzen. Ganz im Norden des Levels führen die drei Wege wieder zusammen. Geht Ihr nun nach Osten, könnt Ihr nach Special Power und Power-Up suchen. Im Westen findet Ihr Lebensmittel.

Level 2:

Ihr müßt Euch zwischen zwei Sätzen Silver Keys entscheiden, weil nur ein Weg möglich ist. Die östlichen Schlüssel öffnen die östliche, die westlichen die westliche Tür. Der letztgenannte Weg führt in einen verschlossenen Raum. Zerstört die Metallsäule, und es öffnet sich ein Spalt in der westlichen Wand. Beschießt die Säule ein weiteres Mal, um in den südlichen Raum zu kommen. Holt Euch die Silver Keys, die zu den Central Rings dieses Levels führen. Ihr könntet hier auf die östliche Route wechseln (siehe unten). Holt Euch weitere Silberschlüssel, wenn Ihr im Westen bleiben wollt. Dadurch entsteht ein Monster im Norden der Metallsäule, das weitere Silver Keys bewacht. Ihr dürft nun den Bereich verlassen und den Node am Ende der Route aktivieren. Ist es der erste Node, den Ihr in diesem Level zerstört habt, öffnet sich hinter Euch ein Krater. Hereintreten und teleportieren lassen. (Ist es bereits der zweite Node, öffnet sich der westliche Ausgang.)

Wohin Ihr teleportiert werdet, hängt davon ab, ob Ihr den Node im Zentrum des letzten Levels zerstört habt. Ist dies der Fall, kommt Ihr zum Startpunkt des Levels, anderenfalls zum Beginn der östlichen Route. Diese beginnt in einem großen Raum, der voll mit Dust Devils ist. Holt Euch die Silver Keys im Süden, Ihr gelangt so zu den Central Rings. Hier könnt Ihr auf die westliche Route wechseln (siehe oben). Bleibt Ihr auf dem östlichen Weg, müßt Ihr Euch im Nordosten des Levels in einem verschlossenen Raum behaupten. Ihr müßt alle Guards töten, um wieder freizukommen. Nun läuft es ähnlich wie auf der anderen Route: Ist der Node im Osten der erste, den Ihr zerstört, werdet Ihr per Krater entweder zum Startpunkt oder zum Beginn der westlichen Route gebeamt, sonst öffnet sich der östliche Ausgang. Wurdet Ihr bereits einmal zum Startpunkt zurückteleportiert, erscheinen weitere Silver Keys, die eine Treppe zu den zentralen Wänden des Levels entstehen lassen. Aktiviert den ersten Node, um den mittleren Ausgang zu öffnen.



Level 3:

Hier hängt Euer Startpunkt wiederum vom gewählten Ausgang des letzten Levels ab. Startet Ihr im Nordwesten, solltet Ihr die Gold Rings einsammeln, die Firemen erschießen und die Nodes aktivieren, um einen Kreis von Zeichen in der Raummitte zu setzen. Nun erscheint ein Krater, der Euch zum südwestlichen Startpunkt teleportiert. Startet Ihr im Nordosten, dann schießt auf alle Nodes entlang des Korridors, um das Rohrgitter im Südosten zu öffnen. Nun werdet Ihr auch zum südwestlichen Startpunkt teleportiert. Von hier sammelt Ihr die ersten Silver Keys im Norden des Startpunktes ein, um die Stufen ins weitere Level zu ergänzen. Beachtet im Bereich der Steam Jets, wie alle stoppen, wenn das Steam-Rohr hochgeht. Das gibt Euch einen Hinweis darauf, wie Ihr aus dem nächsten Bereich herauskommen könnt. Im Südosten des Levels muß erst der Steam Jet zerstört werden, bevor Ihr weiterkommt. Schießt auf das Hauptrohr im Norden. Aktiviert den Node, der westlich um die Ecke sitzt. Das setzt viele Monster frei, von denen ein Sewer Monster den Weg entlang zurück läuft, auf dem Ihr gekommen seid. Verfolgt es, es besitzt weitere Silberschlüssel.

Level 4:

Auch hier gibt es drei Startpunkte. Das gesamte Level ist in vier Teile aufgeteilt, von denen jeder einen separaten Ein- und Ausgang hat. Beginnt Ihr im Südwesten, könnt Ihr nicht durch den Eingang des südwestlichen Viertels gehen, weil Euch ein Extra Life Token fehlt. Nordöstlich des Levelzentrums steht eine Metallsäule in der Tür eines Geheimraums. Daher verpaßt Ihr auch alle Schätze in diesem Raum. Ist Euer Startpunkt im Südosten, könnt Ihr den südöstlichen Eingang nicht betreten. Startet Ihr im Süden des vorher beschriebenen Geheimraums, seid Ihr gezwungen, das komplette Level auszukundschaften. Die Silberschlüssel weiter östlich öffnen den nordöstlichen Eingang, hinter dem ein Node sitzt. Beschießt ihn und geht weiter. Die Gold Keys im Westen des Startpunktes zerstören den Steam Jet. Nun könnt Ihr gefahrlos den Eingang zum nordwestlichen Teil passieren.

Welt 3:

Level 1:

Am Anfang des Levels müßt Ihr Euch zwischen fünf Schlüsseln



entscheiden. Alle Silver Keys bis auf den ganz links lassen eine Brücke über den Abgrund erscheinen, die allerdings nach einiger Zeit wieder verschwindet. Es entsteht ein Monster, das Ihr kaltstellen müßt. Gelingt es Euch, die Brücke zu überqueren, bevor sie wieder verschwindet, kommt Ihr zu einem Geheimpunkt. Andernfalls helfen Euch die linken Silver Keys weiter, die eine dauerhafte Verbindung herstellen, Ihr kommt dann allerdings nicht zum Geheimpunkt. Der Durchgang nach Osten ist aber offen. Für jeden Stone Watcher, den Ihr nördlich der Schlüssel erschießt, erhaltet Ihr eine Münze. Weiter östlich blickt eine der Statuen in eine andere Richtung als die übrigen. Zerschießt diese, um ein paar Schätze zu bekommen. Vorher müßt Ihr noch die aus der Statue krabbelnden Spinnen vernichten.

Auf der genau entgegengesetzten Seite erwartet Euch ein ähnliches Bild: Zerstört die Statue, die in die falsche Richtung schaut, um aus diesem Gebiet herauszukommen. Beide Wege führen unmittelbar nördlich von den Stone Watchers wieder zusammen. Holt Euch den Players Saved Token am oberen Ende der Treppe, woraufhin die Wand verschwindet und Ihr weiter ins Level vordringen könnt.

Nordöstlich versperrt Euch eine Tür den Weg. Zerschlagt den Node im östlichen Raum, um sie zu öffnen. Um ins Zentrum zu gelangen, muß erst das östliche Puzzle gelöst werden. Sammelt die Gold Keys im Nordosten des Levels, dann die nächsten Gold Keys nordwestlich davon ein. (Versucht Ihr, die Schlüssel von Osten her einzusammeln, verschwinden sie, und das Rätsel ist nicht gelöst.)

Ihr könnt Euch nun dem äußersten Nordosten des Levels nähern. Holt Euch den Schatz auf der kleinen Insel, und Ihr werdet weiter nach Westen teleportiert, dem Zentrum der Pits. Habt Ihr das Puzzle nicht gelöst, oder wollt Ihr einen anderen Weg durch das Labyrinth wagen, sammelt einen Satz der Gold Keys weiter östlich ein. Beide öffnen Wege mit vielen Monstern, aber auch Schätzen.

Level 2:

Ihr habt die Wahl zwischen vier verschiedenen Wegen: Der linke führt in den westlichen Raum nördlich des Startpunktes, der zweite von rechts in den östlichen. Nehmt Ihr einen der anderen beiden Wege, so kommt Ihr nach kurzer Zeit wieder zum Startpunkt, wo jetzt Silver Keys liegen. Habt Ihr diese eingesammelt, erhebt sich aus einer der Bodenkacheln eine Sektion, die Euch zum östlichen Raum nördlich des Startpunkts teleportiert; nun seid Ihr wieder auf der Hauptroute.

Im nächsten Raum befindet sich eine Statue, die abwechselnd erscheint und wieder verschwindet. Geht auf die Wand dahinter zu, um wieder zum Startpunkt zu kommen. Eine Wand ist nun verschwunden, und Ihr kommt in einen geheimen Gang, der Euch zu einem der beiden Levelausgänge führt. Sucht die beiden Gold Keys in diesem Bereich, um einen Hinweis zur Lösung des Rätsels im nächsten Raum zu erhalten. Folgt den Symbolen auf dem Boden in dieser Reihenfolge: Kreis, Quadrat, freie Fläche. Solltet Ihr einen Fehler machen, müßt Ihr wieder zum Startpunkt zurück. Je mehr Versuche Ihr benötigt, desto weniger Schätze könnt Ihr finden.

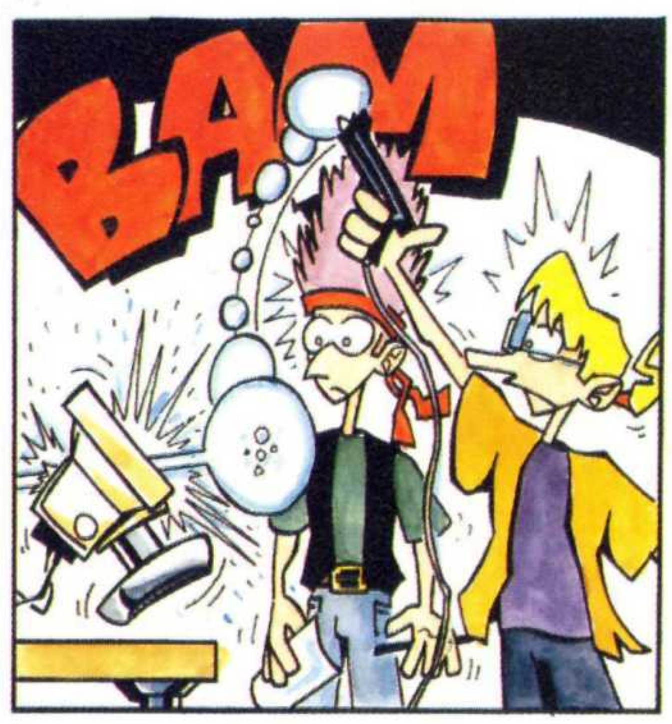
Im nächsten Raum müßt Ihr den Node zerstören, um drei Treppen zu bauen. Alle drei führen zu Silver Keys, die wiederum Brücken zum nächsten Gebiet bauen. Die östlichsten Schlüssel bringen die meisten Schätze ein. Könnt Ihr dieses Gebiet nicht erreichen, dann folgt der Hauptroute zum anderen Ausgang. Kommt Ihr aus dem westlichen Raum, sind nur der Node und die östlichen Silver Keys im nächsten Raum. Geht Ihr in den östlichen, ist es umgekehrt. Die westlichen Schlüssel öffnen die östliche Tür, die östlichen die westliche. Geht Ihr diesen Weg, so holt Euch die Silberschlüssel im Nordwesten, sie öffnen den Ausgang aus diesem Bereich. Die Insel weiter östlich birgt viele Schätze. Betretet Ihr sie aber einfach so, werdet Ihr zum Anfang des Pfades gebeamt, und alle Schätze sind verloren.

Folgt den Linien auf dem Boden, zerstört die Statue im Norden und sammelt die letzten Silver Keys südlich davon. Geht nun auf die Insel, Ihr dürft Euch ungehindert bedienen. Holt Euch die Gold Keys südwestlich der Insel, sie öffnen die Tür im Südosten. Betretet den Raum gegenüber, Ihr findet dort zahlreiche Schätze, allerdings nur, wenn Ihr den Raum von Norden betretet. Geht nun ein Stück nach Nordosten und holt Euch das Telefon, um die Brücke im Süden verschwinden zu lassen. Um hier wieder herauszukommen, müßt Ihr den Lobber erschießen, der über dem Abgrund erschienen ist. Die nördliche Tür öffnet sich, und das Level ist geschafft.

Level 3:

Dieser Abschnitt ist in zwei identische Hälften aufgeteilt. Ob Ihr auf der westlichen oder auf der östlichen Seite spielt, hängt wie immer davon ab, welchen Ausgang Ihr aus Level 2 gewählt habt. Beide Seiten bergen ähnliche Puzzles, die scheinbar in umgekehrter Richtung funktionieren. Die Wandde-







koration ist völlig unterschiedlich, die Statuen schauen in verschiedene Richtungen. Beginnt Ihr im Westen, findet Ihr im südlichen Raum Silver Keys, die von einem Kraftfeld umgeben sind. Zerstört die Platten im Uhrzeigersinn; beginnt mit der südwestlichen Platte. Nun ändern sich die Bodenmuster, und das Kraftfeld löst sich auf. Die Schlüssel öffnen den Raumausgang. Aktiviert den Node im Süden, die nächsten Silberschlüssel erscheinen. Diese bauen Treppen nach Westen, wo Ihr weiter ins Level vordringen könnt. Die beiden Silver Keys hier lassen weitere erscheinen, die die Treppe vervollständigen. Sammelt Ihr allerdings die östlichen Silver Keys beim Betreten der Treppe ein, werdet Ihr an die gleiche Stelle in der anderen Levelhälfte teleportiert. Ihr merkt diesen Vorgang an der geänderten Bodendekoration (die westliche Seite hat kreisförmige, die östliche quadratische Muster). Geht den mittleren Kanal nach Norden, um wieder auf den ursprünglichen Punkt im Westen zurückzukommen. Geht dann nach Südwesten, wo Ihr Silver Keys findet, die den Raum auf der gegenüberliegenden Seite öffnen, wo Ihr wieder Silver Keys findet. Diese öffnen einen weiteren Raum. Die hier befindlichen Silberschlüssel führen Euch zum Ausgang. Beginnt Ihr das Level im Osten, müßt Ihr die ersten Silver Keys einsammeln. Ihr werdet nun von einem Kraftfeld gehalten. Um herauszukommen, müßt Ihr den Missing Link erschießen. Holt Euch die Silver Keys im Süden, um den Node erscheinen zu lassen. Erschießt ihn, eine Treppe nach Westen entsteht. Holt Euch die Silver Keys, um zwei weitere Paare erscheinen zu lassen. Um beide Sätze zu bekommen, holt Euch zuerst die östlichen Schlüssel (nehmt Ihr erst die westlichen, verschwinden die östlichen). So werdet Ihr auf die andere Seite teleportiert (Boden beachten). Von Eurer Position auf dem Sockel aus könnt Ihr mit einer Spezialwaffe den Node erschießen, der auf dem Boden südöstlich ist. Dadurch werden alle Nodes aktiviert und der Ausgang geöffnet. Geht den mittleren Gang nach Norden, um wieder auf die andere Seite zu kommen. Im Südosten findet Ihr Silver Keys, die den Raum auf der gegenüberliegenden Seite öffnen. Die Schlüssel hier öffnen den nächsten Raum mit den nächsten Silver Keys, die den Korridor zum westlichen Ausgang aufsperren. Um zum östlichen Ausgang zu gelangen, sammelt zuerst die Silver Keys rechts ein, dann die linken. Der Ausgang ist nur dann offen, wenn alle Nodes aktiviert wurden. Wird im Zweispielermodus ein Spieler gefangengesetzt, muß er nur die Schlüssel in diesem Raum aufnehmen und auf den Ausgang zugehen. Er wird dann in den nächsten Raum teleportiert.

Level 4:

Startet in der Mitte des Levels, und holt Euch die beiden Silver Keys nördlich. Sie erscheinen erst, wenn Ihr Euch dorthin bewegt. Ihr kommt zum zweiten Startpunkt im Nordwesten. Südöstlich davon beginnt sich eine Statue aufzulösen, nachdem Ihr teleportiert worden seid. Könnt Ihr sie vorher zerstören, erscheint eine Treppe, die zu den ersten Gold Keys führt. Sie öffnen den Raum südlich des Startpunktes, in dem Ihr einige Schätze findet. Noch weiter südlich findet Ihr einen seltsamen Hügel. Monster können darüber hinweggehen. Wenn Ihr darübergeht, verschwindet der Hügel, und eine Treppe kommt zum Vorschein. Sie führt Euch in das darunterliegende Gebiet, wo wiederum einige Schätze zu finden sind. Östlich dieser Treppe ist ein Telefon, das die nördliche Treppe herumschwenkt. Die vorher beschriebene Treppe erscheint nur, wenn Ihr ganz im Osten, etwa auf der Höhe des Raumes südlich des Startpunkts, den Hügel betreten habt. Sucht im Süden die Silver Keys, um das Gebiet verlassen zu können. Ist die Treppe nicht vorhanden, müßt Ihr die Stufen östlich nehmen. Die Tür zu dem schmalen Raum nördlich der Silver Keys, in dem die nächsten Gold Keys sind, könnt Ihr zerschießen. Mit den Schlüsseln wird weiter östlich eine Treppe zum Rand gebaut. In den kleinen Räumen im Nordwesten dieser Treppe entstehen Monster, die ungehindert herauskommen. Sind alle erledigt, bleiben die Türen für kurze Zeit offen. Gelingt es Euch, hineinzukommen, findet Ihr Schlüssel, die den Raum im Süden öffnen, worin Ihr Schätze und Silver Keys findet. Letztere sorgen dafür, daß Ihr nicht eingesperrt werdet.

Der Alkoven im Osten hat einen verschobenen Schatten. Lauft in die Wand hinein, um in den Geheimbereich im Südosten teleportiert zu werden. Geht weiter nach Süden, tretet in den Kreis, und Ihr werdet zurückteleportiert. Die mittlere Säule unter Euch wird nicht von einem Stone Watcher bewacht. Zerschießt ihre Spitze, damit die Säule zerbricht und Gold Keys freigibt. Der Ausgang ist jetzt im Westen zu finden.

Welt 4:

Level 1:

Im ersten großen Raum springen rotierende Halbkugeln durch die Gegend. Sie sind unzerstörbar, Ihr solltet sie deshalb am besten meiden. Holt Euch die beiden Gold Keys, um die Anzahl der Halbkugeln zu reduzieren. Im Westen könnt Ihr entweder dem schmalen Korridor folgen oder den Hebel an der Wand zerstören. Sobald der Hebel fällt, entleert sich die Grube mit Wasser. Ihr könnt nun den Raum am oberen Rand erreichen, der weitere Gold Keys beherbergt. Sammelt Ihr sie ein, wird der schmale Korridor verschlossen. Geht nun in den unmittelbar östlichen Raum. Ein relativ großes Loch in der Wand teleportiert Euch nach Süden. Während Ihr Euch den Abwasserrohren nähert, generieren zwei Gruben weiter südöstlich Monster, die langsam den unteren Raum füllen. Wasser fließt in die westliche Grube. Zerschießt das angeknackste Rohr weiter westlich, und es explodiert. Nun fließt das Wasser in die östliche Grube, und die Monster ertrinken. Automatisch wird die westliche Grube entleert, und Ihr kommt weiter. Je schneller Ihr handelt, desto weniger Monster müßt Ihr im Süden bekämpfen. Wollt Ihr lieber dem schmalen Korridor folgen, aktiviert die zwei Nodes im Norden. Geht den Weg weiter, der voller rotierender Halbkugeln ist, bis Ihr etwa auf der Hälfte seid. Den Halbkugeln könnt Ihr diesmal nicht so leicht aus-



weichen. Daher müßt Ihr sie mit Schüssen vor Euch herjagen. Auf der Mitte des Ganges findet Ihr ein Schutzschild-Token, mit dem Ihr weiterkommt. Im nächsten Raum ist der Weg durch ein pulsierendes Kraftfeld versperrt. Aktiviert den Node im Nordosten, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Eine gefüllte Grube hindert Euch am Passieren des Ausgangs. Schießt auf das Rad im Süden, so daß es sich zweimal dreht. Nun wird die Grube geleert.

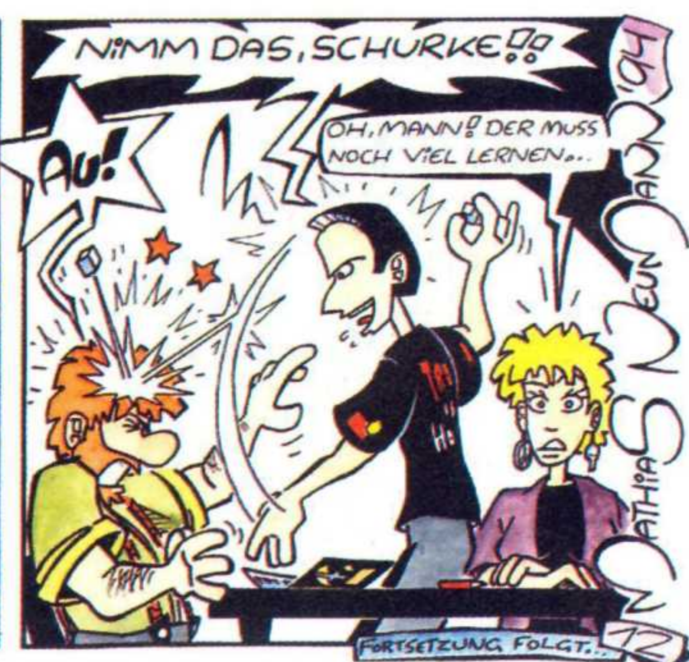
Level 2:
Startet Ihr etwas weiter östlich als bei dem anderen Startpunkt, so holt Euch die Silver Keys, um den Raum verlassen zu können. Am östlichen Ende des Korridors wartet ein Extraleben auf Euch. Diese Route führt zum Hauptweg etwas weiter nördlich zurück. Beginnt Ihr ganz im Westen, beschießt den ersten Node auf der kleinen Insel außerhalb des Startraumes. In selbigem erscheinen Gold Keys. Die große Abdeckung im Norden ist nun geöffnet. Tretet hinein, und Ihr werdet zum Geheimraum im Norden teleportiert. Verlassen könnt Ihr diesen Raum durch das große Rohr ganz im Norden. Nordöstlich des Nodes ist ein Hebel im Norden eines Raumes. Zerstört Ihr ihn, während er in horizontaler Position steht, schließt sich die westliche Röhre, und das Wasser aus der Grube im Süden fließt ab. Verbringt Ihr allerdings zuviel Zeit damit Monster zu töten, hebt sich der Hebel. Zerstört Ihr ihn nun, schließt sich die östliche Röhre, und das Wasser in der östlichen Grube fließt ab. Überquert Ihr die südliche Grube, gelangt Ihr in das Gebiet des anderen Startpunkts, allerdings ist das Extraleben nicht vorhanden. Der Weg über die andere Grube führt zur Hauptroute und weiter ins Level hinein. Nordöstlich dieser Grube versperrt eine weitere den Weg nach Süden. Zerstört alle Rohröffnungen (Reihenfolge: links, Mitte, rechts), die den Pool im Norden speisen, um das Wasser abfließen zu lassen.
Nun gibt es verschiedene Wege. Der Raum im Westen birgt einige Schätze und einen Satz Silberschlüssel. In dem großen Raum im Osten findet Ihr drei Schalter. Schießt zuerst auf den mittleren, damit der linke nach oben klappt. Schießt nun auf diesen, damit im Westen eine Treppe erscheint. Der rechte Schalter schnellt nach oben. Schaltet ihn wieder um, damit das Wasser aus der Grube abläuft. Ihr habt nun Zutritt zum Pumpenraum. Beschießt die Nodes am Rand über den Schaltern, um den Ausgang zu öffnen. Kurz vor dem Ausgang ist ein Node vorhanden, wenn Ihr im Osten gestartet seid. Holt Euch die Silver Keys, um die letzte Tür zu öffnen.

Level 3:
Dieses Level besteht aus einem einzigen langen Korridor, der zum Ausgang im Norden und mehreren Nebenräumen führt. Mehrere Nodepaare, die eine tödliche Barriere zwischen sich halten, hindern Euch am simplen Durchmarschieren. Die Hindernisse töten jeden, der vorbeizukommen versucht. Geht immer zuerst in den Raum vor jeder Barriere und löst das Puzzle. Damit werden sowohl Nodes als auch die Barriere deaktiviert. Im ersten westlichen Raum sind mehrere Gruben kreisförmig angeordnet. Sammelt die Gold Keys in der Mitte. In den Gruben erscheinen kleine Steine, auf die ihr schießen solltet, bis Ihr einen zerstört habt. Sofort lösen sich die Gruben auf, und das Rätsel ist gelöst. Beachtet, daß das Licht an der Nordwand aufgehört hat zu flackern, statt dessen ist dort eine "1" zu sehen. Es ist ein Hinweis für später. Schießt Ihr darauf, verändert es sich in eine "4". Das ist ein weiterer Hinweis für das Level im Raum darüber.
Im nächsten Raum (Südosten) dreht sich ein Rad. Es blitzt, wenn es einen Kontakt passiert. Beschießt es, und es stoppt in der Drehung, bestenfalls dort, wo der Kontakt ausgelöst wird. In diesem Fall bricht ein Spalt in der Ostwand auf. Geht hinein, um durch eine Abkürzung direkt in den nördlichen Raum zu kommen und damit einen zu überspringen. Der nächste Raum (Westen Mitte) enthält einen Monstergenerator, der ziemlich widerstandsfähige Half Tracks generiert. Zerstört sie alle und jagt die Generatoren in die Luft, bevor Ihr Euch an das Puzzle macht. Achtet auf die Zahlen an der Nordwand. Schießt auf 1, um die Nodes inklusive Barriere auszuschalten. Wißt Ihr auch von der 4, schießt darauf, und eine Abkürzung zum nördlichsten Raum öffnet sich, wodurch wiederum ein Raum übersprungen werden kann. Im nordöstlichen Raum befinden sich einige Zifferblätter, von denen alle bis auf eines angeknackst sind. Feuert auf den kleinen Knopf neben der Scheibe, um die Nadel zu bewegen. Habt Ihr alle Monster getötet, die die Scheibe bewachen, bekommt auch diese einen Knacks, und das Rätsel ist gelöst. Der letzte Raum enthält drei sich bewegende Pistons. Sobald Ihr den Raum betretet, entstehen Half Tracks, um die Pistons zu beschüt-









zen. Habt Ihr diese eliminiert, bewegen sich die Pistons nicht mehr. Stehen sie still, ist das Rätsel gelöst.
Der letzte Levelabschnitt gibt Euch einen Vorgeschmack auf das große Finale im nächsten Level. Zuerst müßt Ihr alle Nodes in den vier Räumen um den Generator beschießen, dann werdet Ihr darüber informiert, daß der Ausgang offen ist. Bei näherer Betrachtung stellt sich jedoch heraus, daß die Tür verschlossen ist. Ein Stromkabel verbindet die Tür mit dem Generator. Zerstört diesen, um den Ausgang zu passieren.

Level 4:

Die Maschine, die Ihr zerstören müßt, befindet sich im Zentrum des Levels und ist von einem Kraftfeld umgeben, das von vier Nodes hergestellt wird. Eure erste Aufgabe ist es also, dieses Kraftfeld zu deaktivieren. Der Nodezähler gibt an, daß Ihr vier Nodes aktivieren müßt. Es sind jedoch keine normalen Nodes, sondern vier elektrische Generatoren, wie der in Level 3. Sie befinden sich ganz im Westen bzw. Osten und im Nordwesten bzw. Nordosten des Levelzentrums. Zerstört die Generatoren am Sockel, um Ihre Stromzufuhr zu unterbrechen und das Kraftfeld zu Fall zu bringen. Im Kontrollraum im Süden des Levels ist Euer Vorgehen auf Monitoren zu beobachten, während die Generatoren Ihre eigenen Pistons herauspowern, wie an der Nordwand zu sehen ist. Habt Ihr einen Generator zerstört, wird die Anzeige außer Kraft gesetzt und das Kraftfeld geschwächt. Außerdem werdet Ihr für jeden zerstörten Generator mit einem Players Saved Token aus dem Kontrollraum belohnt. Kommt jederzeit hierher zurück, um einen Mitspieler zum Leben zu erwecken oder nachzusehen, wie Ihr Euch behauptet. Habt Ihr alle Generatoren zerstört, ist der Weg frei. Südlich des Levelzentrums entsteht ein pulsierender Ring, den Ihr betreten müßt, um zur Maschine teleportiert zu werden. Diese hat zwei Phasen. Eine schützende Schale umgibt sie. Ihr müßt die Schale so beschießen, daß sie sich teilweise auflöst. Während dieser Zeit kann die Maschine nicht ihre volle Waffenkraft entfalten. Ist jedoch das Innenleben bedroht, geht es richtig los. Habt Ihr die Maschine besiegt, ist das Land befreit. Herzlichen Glückwunsch! ■

Ole Begemann

● Strike Commander (PC)

Es ist ganz einfach, eine Mission zu überspringen: Man muß nur vor dem Abflug, aber noch auf dem Rollfeld, mit der Tastenkombination <ALT-O> in das Konfigurationsmenü gehen, das Menü abspeichern, auf EXIT GAME gehen und dann mit CONTINUE weiterspielen. Und siehe da: Die Mission ist geschafft, und man befindet sich wieder vor seinem Zelt und seiner F16. ■

Michael Dannemann

● Reunion (PC)

Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen Piloten zulegen. Beim Entwickler und beim Erbauer sollte es schon die zweite Wahl sein, beim Piloten ist der billigste am Anfang gut genug. Ein Kämpfer ist momentan noch Geldverschwendung. Dann müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt werden. Ist dies geschehen, sollten sofort einige Exemplare davon gebaut werden. Jetzt könnt Ihr auf der Oberfläche von NEW EARTH weitere Minen bauen und diese dann mit Druiden bestücken. Immer darauf achten, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!!
Auch Bohrtürme sollten noch entstehen, denn später seid Ihr wie wild hinter jeder Tonne Rohstoff her.
Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond APOLLO, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl, woraufhin Ihr bald die reich bebilderte Meldung erhaltet, daß der Satellit zerstört wurde.
Jetzt wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der Satellitenträger. Der Satellit auf dem Mond APOLLO hat jetzt herausgefunden, daß jener für den Bergbau geeignet ist. Schon wird eine Bergbaustation benötigt, welche nur noch entwickelt und gebaut werden muß. Die Station kann aber nicht zum Mond gebracht werden, also wird eine Transportmöglichkeit erfunden, das Transferschiff. Jetzt kann die Bergbaustation auf den Mond verfrachtet werden.
Der Mond läßt sich aber auch kolonisieren, also wird ein Kontroll-Center entwickelt, welches die Kolonien überwacht. Zwischendurch werden Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten gestartet.
Nach und nach werden neue Planeten entdeckt, der wichtigste in der Anfangsphase ist JADE. Wird dieser Planet entdeckt, solltet Ihr sofort ein Transferschiff dorthin schicken. Hier entdeckt Ihr das Volk der JANOSIER, könnt aber dessen Sprache nicht verstehen. Die Erfindung eines Übersetzers wird als oberste Priorität angesetzt. Sobald der Kommunikator fertig ist, treten auch schon die JANOSIER mit Euch in Verbindung und machen ein Angebot, welches unbedingt angenommen werden muß. Heraus kommt ein Handelsschiff mit höherer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff. Nun könnt Ihr Euch um weitere Kolonien und Bergbaustationen kümmern, bis sich die JANOSIER wieder mit Euch in Verbindung setzen und ein Objekt unbekannter Herkunft anbieten. Dieses Objekt müßt Ihr auf jeden Fall kaufen!!! ES HANDELT SICH HIERBEI UM DEN HYPERANTRIEB!!!
Bis Ihr das erkannt habt, dauert es einige Zeit. Sobald die prinzipielle Funktionsweise bekannt ist, sollt Ihr ihn entwickeln. Ist dies geschehen, wird er automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut, woraufhin Ihr mit diesen das neue System "PHOENIX" erkunden könnt. Da der Hyperantrieb nicht in die vorhandenen Schiffe eingebaut werden kann, muß ein neues erfunden werden, die Galeone. Das geschieht auch schon bald. Habt Ihr die Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der KALLS aufnehmen, welche euch ein Kampfschiff anbieten, den Starfighter. (ANNEHMEN!)
In der Zwischenzeit haben sich bestimmt wieder die JANOSIER mit Euch in Verbindung gesetzt, um von einem nahenden Angriff der MORGRULS zu berichten. Sie bitten Euch um Hilfe, aber ohne Waffen ist dies nicht möglich. Die JANOSIER können Euch aber die Pläne eines Kampfschiffs und einer Waffe überlassen. Jetzt könnt Ihr Jäger und Laser bauen, was Ihr auch sofort tun solltet. Nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen! Kurz darauf vernichten die MORGRULS die JANOSIER und bereiten sich darauf vor, das Gleiche mit Euch zu tun. Da Ihr aber schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird das ein Reinfall für die MORGRULS. Beachten solltet Ihr, daß jedes Schiff die volle Bewaffnung erhält, wobei der Computer erst vollständig aufrüstet, bevor das nächste Schiff an die Reihe kommt. Also sind bei zehn Jägern und zehn Lasern nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, die anderen sind nur Kanonenfutter!
Nach einem zweiten Angriff der MORGRULS habt Ihr erst mal etwas Ruhe vor ihnen. Jetzt solltet Ihr mit einem Schiff die Ruinen der JANOSIER-Station durchstöbern. Ihr werdet ein Subspacefunkgerät finden. Mit diesem Funkgerät könnt Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen. Zwischenzeitlich habt Ihr bestimmt schon den Doppellaser erfunden, auch damit solltet Ihr Eure Schiffe bestücken. Der Traktorstrahl wird erfunden, diesen benötigt Ihr später dringend. Ein Besuch in der Bar kann nicht schaden, um die Jungs dort auszufragen. Seht Ihr in der Bar einen kleinen Typen bei Eurem Spionjäger stehen, muß er den Kleinen wegputzen.
Wahrscheinlich habt Ihr im PHOENIX-System schon eine andere Rasse gefunden, die PHELONIER. Wenn diese mit Euch in Verbindung treten, wollen sie von Euch 10000 Tonnen Energon haben und dafür 100000 Credits zahlen. Bloß nicht das Geld nehmen, sondern eine Erfindung verlangen. Schwups – bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch er-





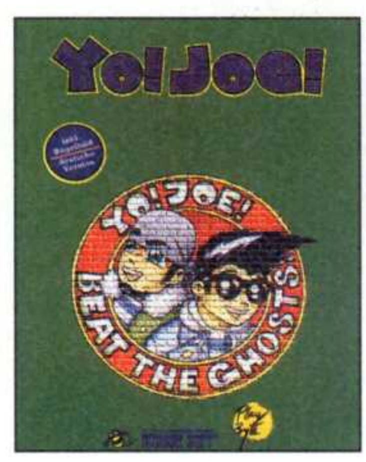
Prehistoric II



Wieder ein Spitzen-Jump'n'-Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahntiger und andere Urviecher in der Steinzeit

29,95

Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland, PC

24,95

Incredible Machine



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis, ohne Verpackung (PC)

29,95

Space Quest IV



Begleite Roger Wilco auf einer aufregenden Zeitreise – immer auf der Flucht vor der intergalaktischen Polizei! Schöne Frauen, skurrile Aliens, alles was sich der Adventure-Freund wünscht. Komplett in Deutsch. PC

39,95

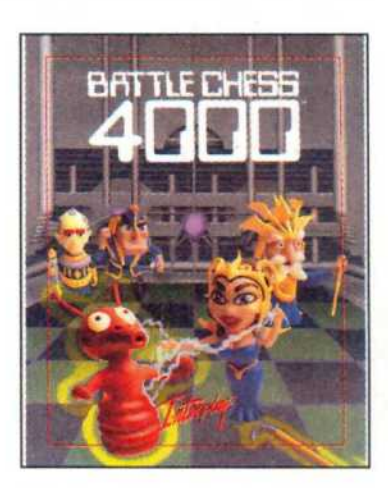
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues, grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer! Mit deutschem Handbuch

39,95

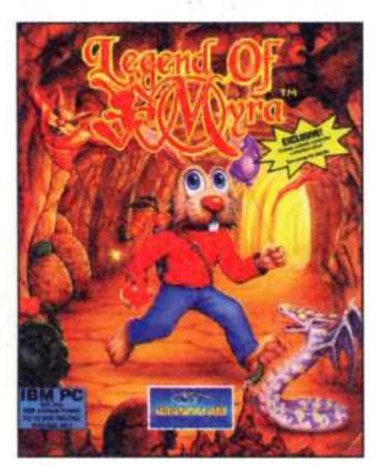
Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

34,95

Legend of Myra



Kaninchen haben's auch nicht leicht – vor allem, wenn sie auf der Suche nach Kohlköpfen sind. PC 3,5"

29,95

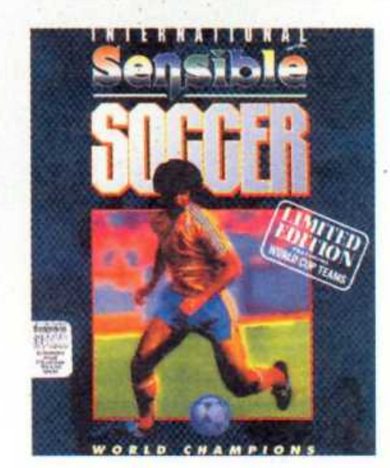
Ragnarok



Eine fantastische Umsetzung des beliebten Brettspiels. Erkämpfen Sie sich den Sieg gegen die Götter. PC 3,5"

34,95

Sensible Soccer



Fußball total! Ein echter Bestseller PC

49,95

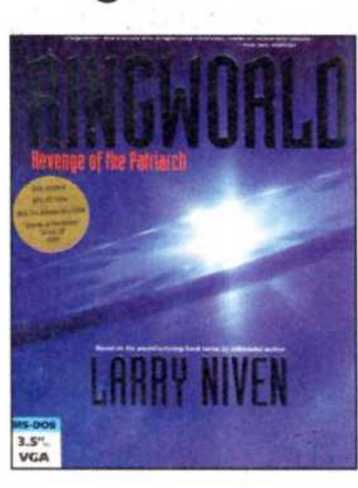
Battle Isle I



Ein Muß für alle Strategiefreunde. Hunderte von High-Tech-Fahrzeugen bewegen sich nach Deinem Kommando. Komplett deutsch, PC

49,95

Ringworld



Das große Science-fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven. PC 3,5"

39,95

Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck. PC 5,25" o. Amiga

34,95

Ecco Quest



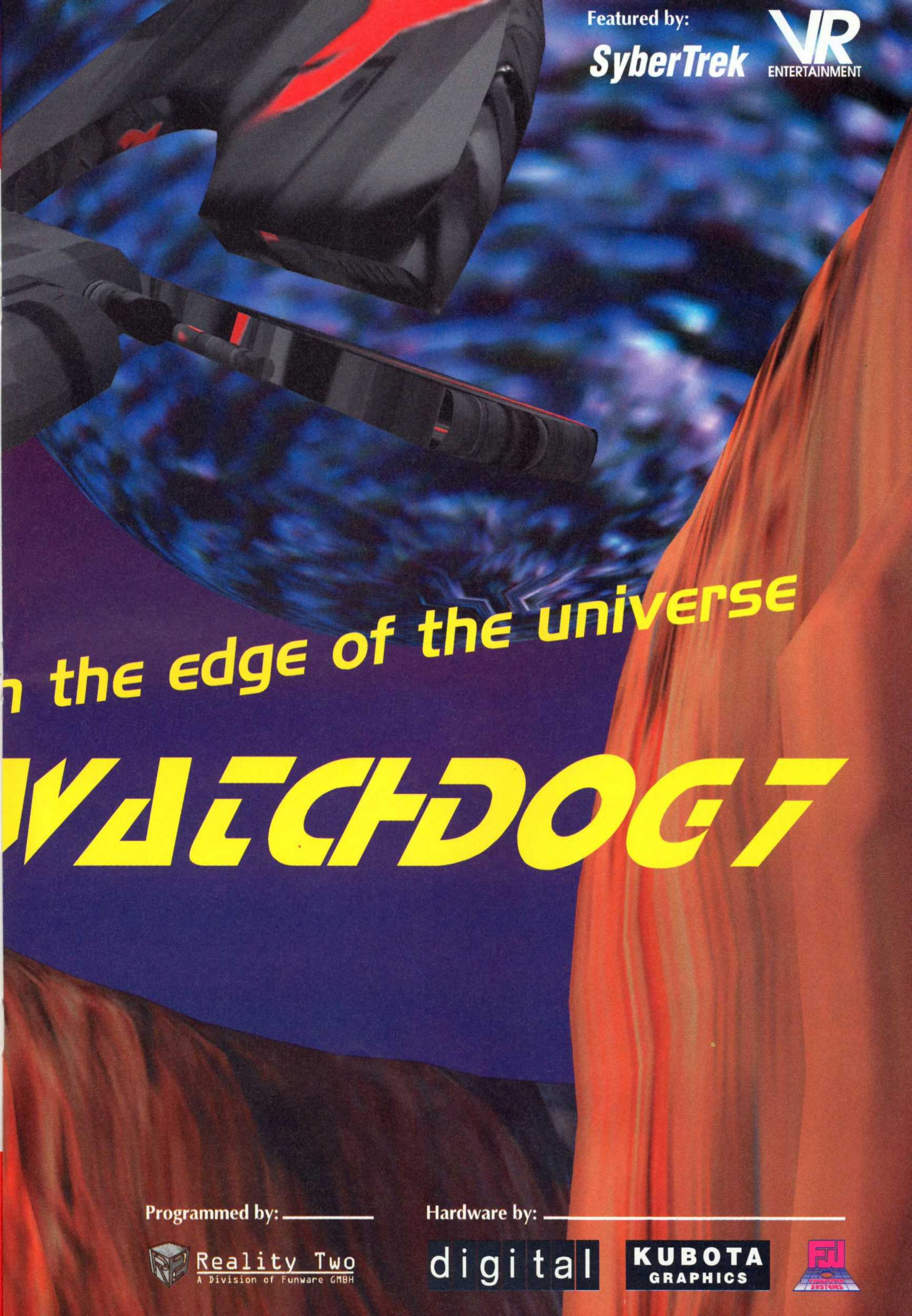
Ein Junge und ein Delphin – auf der Suche nach Umweltverschmutzern und einem gefangenen Wal. Ein wunderschönes Ökologiemärchen, nicht nur für Erwachsene. PC 5,25"

39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18



Featured by:
SyberTrek
VR
ENTERTAINMENT
n the edge of the universe
WATCHDOGT
Programmed by:
Reality Two
A Division of Funware GMBH
Hardware by:
digital
KUBOTA
GRAPHICS


UNDER A
Killing Moon





Screenshots - actual screens may vary





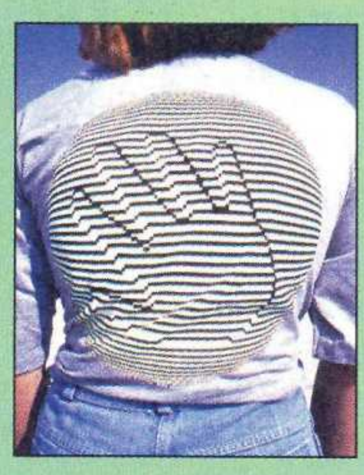
Jurassic-Park



T-Shirt mit sechs verschiedenen Dino-Abbildungen auf der Vorderseite

19,95

Bitmap-T-Shirt



T-Shirt mit dem Logo der Bitmap Brothers auf der Rückseite, 100% Baumwolle

24,95

Don't Panic



Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts),

23,95

Electronic-Arts-T-Shirt



Das T-Shirt für Science-fiction-Kenner. Auch dieses Shirt ist zweiseitig bedruckt.

23,95

1990 – Das Spiel zum Superwahljahr 1994



Gründet Eure eigene Partei und tretet gegen die Etablierten zum Wahlkampf an.

Amiga 44,95

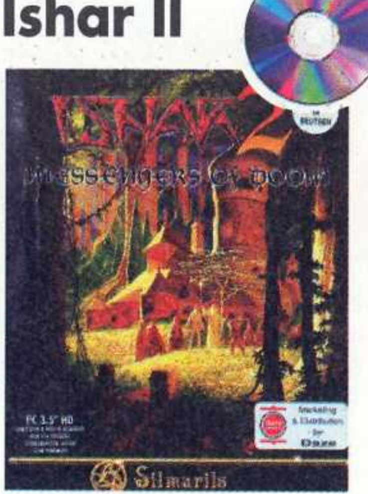
PC 59,95

Power Sound 1

39,95

Für klaren dreidimensionalen Stereosound aus dem Computer sorgen die Power-Sound-1-Lautsprecher von Tecno Plus

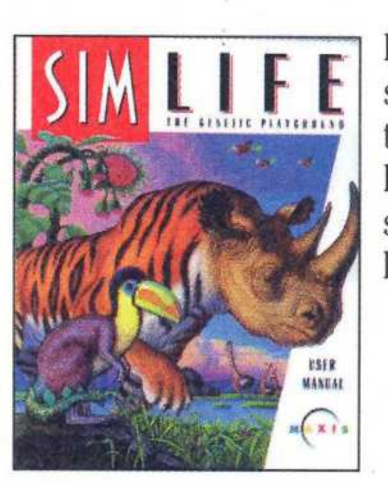
Ishar II



Gehen Sie als Held der Stadt Ishar in den Kampf gegen einen mächtigen Dämon, der das Leben bedroht. Komplett deutsch, PC, Amiga und wieder PC-CD-ROM

39,95

Sim Life



Das Gen-Labor für zu Hause – schaffen Sie durch Kombination von Lebensräumen und Erbanlagen völlig neue Lebewesen, und beobachten Sie ihre Entwicklung. PC 3,5", Amiga

37,95

Green 16 High Performance Soundkarte



- 16-Bit-Stereo-Recording & -Playback von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität
- unterstützt ADPCM- und ESPCM-Soundkompression
- erweiterbar mit Wavetable-Synthesizer
- Advanced Power Management
- Hard Disk Recording
- kompatibel zu SoundBlaster Pro, Windows Sound System.
- eingebautes CD-ROM-Interface für Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke.

Komplett mit Treibern und Zusatzsoftware wie sprechendem Taschenrechner usw.

199,–

CD-ROMIX



Die ersten Comics auf CD-ROM, mit Sound und Spitzengrafik zum Schnupperpreis

Die Titel **Freex**, **Hard Case** und **Prime** sind verfügbar

34,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18





Audio-CDs

4-CD-Box



Mit den Science-fiction-Klassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet", etc.

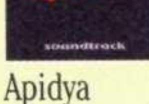
59,95

Origin-Soundtracks

Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

Chris Hülsbeck CDs



Apidya **24,95**

Shades **28,95**



Turrican **31,95**

To be on top **29,95**

Star-Trek-Sound-Effects



69 Sound Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

31,95

Super Dance 6

2 CDs mit mehr als 130 Minuten Dance-Floor-Music von 2 Unlimited, Twenty 4 Seven u.v.a.

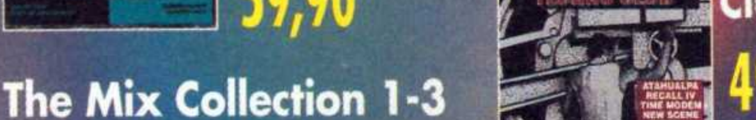
59,90

Terror Temple II

2 CDs aus der MTV-Werbung mit Rythm and Noise der 90er

54,95

Welcome to the Techno-Club



4 CDs voll mit Techno-Music für alle Freaks

49,95

The Sounds of Synthesizer



3CD-Box mit Synthesizer-Highlights: z. B. Oxygene, Broken Wings, Eve of the War, etc.

29,95

The Mix Collection 1-3

3 CD-Box mit den Hits von Art of Noise, Digital Boy, 2 Unlimited u. v. m.

49,95

The House of Trance





2 CD-Box aus der MTV-Werbung, mit den aktuellsten House- und Trance-Hits der Szene

54,95

Synthesizer Classics



14 Synthesizer-Klassiker wie Magnetic Fields, Equinoxe, Magic Fly auf einer CD

18,95

Neue CDs!

Soundtracks of Horror Movies



3 CDs mit den Titelmusiken der Gruselschocker: Freitag der 13., Hellraiser 2 u. 3

49,95

Synthesizer Themes



Und nochmals 14 Klassiker wie Dune, Axel F., Antarctica, Take my Breath Away

18,95

Film & TV Themes Vol. 1



James Bond, Lawrence of Arabia, Die Brücke am Kwai, In 80 Tagen um die Welt und noch 7 andere Titel-Themes

18,95

Classic Rock Dreams



3 CDs voll mit Rock-Klassikern u. a. Beatles in Classic

29,95

Million Sellers



14 heiße Songs aus den 60er wie Wild Thing, Needles & Pins, Zabadak

18,95

Film & TV Themes Vol. 5



Chariots of Fire, L.A. Law, Twin Peaks, Shaka Zulu plus 12 andere Filmtitel

18,95

Zurück in die Vergangenheit



Die Original-Musik aus der gleichnamigen RTL-Fernsehserie auf einer CD

34,95

Film & TV Themes Vol. 2



Indiana Jones I, Star Wars I+II, E.T., Die Glorreichen Sieben und weitere 6 Filmmusiken

18,95

Synthesizer Popsongs



Sailing, Maid of Orleans, Another Day in Paradise, Careless Whisper und 10 andere

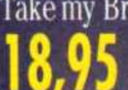
18,95

Sierra-Sound-CD

Original-Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf Spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

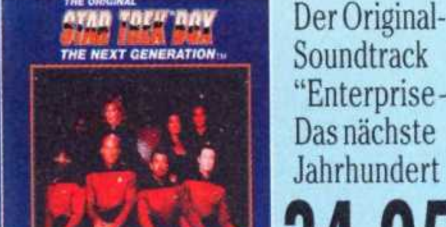
3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise – Das nächste Jahrhundert"

34,95

Star-Trek-CDs



"Deep Space Nine" **31,95**

The Best of Star Trek **34,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

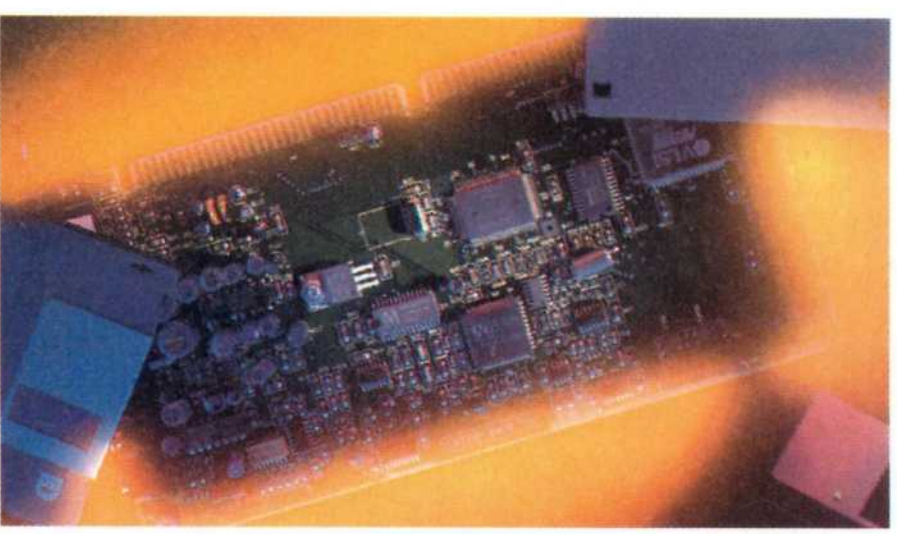
Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

Inside MULTIMEDIA-SHOP



Pro Sonic 16 Soundkarte



- Echte 16-Bit-Soundkarte, Sampling-Frequenz von 4 bis 44,1 kHz in CD-Qualität.
- integrierte Panasonic-CD-ROM- bzw. SCSI-Schnittstelle
- hundertprozentig SoundBlaster-, SoundBlaster-Pro-, MPC 2-, AdLib- und Windows-kompatibel
- 3 Jahre Hersteller-Garantie
- intelligente Installationsroutine, DMA und IRQ werden durch die Software bestimmt
- inkl. Softwarepaket mit Pocket Recorder, Pocket Mixer, Pocket CD

Mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle **149,–**

Mit SCSI-Schnittstelle **199,–**

Aztech-CD-ROM-Laufwerk

Multisessionfähiges CD-ROM-Laufwerk mit Playtasten für Audiotracks und digitalem Audio- und Videoausgang (für Spielfilme)! Komplett mit AT-BUS-Controller

299,–



Händleranfragen erwünscht

CDR 63/74 min.



Leere CD-Rohlinge für die Erstellung Ihrer eigenen Master oder zur Datensicherung (CD-Recorder erforderlich!).
pro CDR nur

31,90



429,–

SoundWave 32

Die preisgekrönte Wavetable-Soundkarte mit Soft- und Hardwarebundle, inkl. Lautsprecher, Mikrophon, Sound-Impression, 16-Bit-Soundqualität, 2 MB Wavetable-Sound, Signalprozessor (DSP), u. a. für Hall und Echo, kompatibel zu Roland MT-32, General MIDI, SoundBlaster und AdLib.

Orchid GameWave 32

Der kleine Bruder der SoundWave mit allen Features, ohne Sampler

279,–



SoundWave 32+ SCSI



Die Luxusausführung der SoundWave32. Mit integrierter SCSI-Schnittstelle und DSP-Chip zum Verfremden von Stimmen und CDs in Echtzeit. Inklusive Stereolautsprecher, Mikrofon und Adapterkabel Klinke auf Cinch.

559,–



Kelvin 64-Bit-Grafikkarte

Die preisgünstigste 64-Bit-Grafikkarte für Ihren PC. Hi-Color bei 800x600 Punkten (1 MB) und bei 1024x768 (2 MB). 4 Jahre Garantie!

1-MB-Version (ISA oder VLB) **349,–**

2-MB-Version (ISA oder VLB) **459,–**



Sony Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen

309,–

20 HD-Disketten

9 cm (3,5") vorformatiert zum Sommerpreis von

18,90



Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun, Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.

- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!

- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.

- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.

- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchteweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
"SECRET SERVICE"
Postfach 1870
37258 Eschwege

funden). Zwischenzeitlich hat einer Eurer Wissenschaftler bestimmt das Konzept für Spionagesatelliten ausgeknobelt, welche Informationen über Planeten liefern, bei denen normale Satelliten versagen. Auch das Spionageschiff läßt nicht lange auf sich warten, damit könnt Ihr dann exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke). Da Ihr den Typen in der Bar habt beseitigen lassen, läßt die Entdeckung des dritten Systems MIRACH ebenfalls nicht lange auf sich warten.
Wichtig in diesem System ist MIRACH3, der Hauptplanet der MORGRULS und der erste Mond des Zweiten Planeten. Auf diesem Mond findet Ihr das Wrack der verschollenen EXPLORER1. Bei der Durchsuchung des Wracks stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer (WICHTIG!). Raketen lassen sich problemlos bauen, bei dem Zerstörer gibt es aber Schwierigkeiten. Er kann nur in Schwerelosigkeit gebaut werden, also muß eine Weltraumstation, die Unmengen von Rohstoffen verbraucht, erfunden, entwickelt und gebaut werden. Jetzt solltet Ihr Eure Flotte so weit wie möglich aufpäppeln und JADE einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der MORGRULS in Euer System, zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.
Währenddessen empfangt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des PHOENIX-Systems. Diesem solltet Ihr auf alle Fälle nachgehen und mit einer Galeone hinfliegen (gemeint ist PHOENIX1). Dort angekommen, werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl einfangen, die Piraten werden dann verhört und mit der Nachricht, daß die KALLS die MORGRULS angreifen wollen, wieder weggeschickt. (WICHTIG!) Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist. Ihr müßt dafür sorgen, daß die MORGRULS Euch nicht vernichten, und gleichzeitig müßt Ihr sie kaltmachen (viel Spaß). Ist dies irgendwann mal geschafft, bekommt Ihr von den besiegten MORGRULS die Koordinaten dreier neuer Systeme: ANTARES, ORIONIS und LYRAE.

Nun geht's wieder los mit der Entdeckerei von neuen Planeten, neuen Monden und neuen Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die LIGA, von der Ihr vorher schon gehört habt. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: HIRACHI, DRUEDIER, LISONIER, UNDORLINGER und ERANER. Die LISONIER sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist nun, im 4. System ANTARES eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (das übrigens jede Kolonie haben sollte). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im ANTARES-System zur Supernova werden wird. Also müßt Ihr Eure Kolonie evakuieren. Wenn Ihr in das System einfliegt, werden sich die ERANER mit Euch in Verbindung setzen. Ihr berichtet von der nahenden Katastrophe, und die ERANER bitten Euch um Hilfe, welche Ihr großzügig gewährt. Ihr solltet auch mal in der Bar vorbeischauen, wo Ihr den Piratenführer treffen werdet. Dieser übernimmt gerne nicht ganz legale Aufgaben, wenn Ihr ihn mit ausreichend Informationen versorgt. Selbige empfangt Ihr mit Hilfe des Subspacefunkgeräts.
Habt Ihr jetzt alle anderen Rassen entdeckt und ihre Planeten mit Spionagesatelliten und -Schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die LISONIER die treibende Kraft in der LIGA sind und die UNDORLINGER nicht mit der Politik der LISONIER einverstanden sind. Jetzt könnt Ihr Euch die Metamorphosefähigkeit der ERANER, welche in der Bar zu finden sind, zunutze machen. Ihr schickt die ERANER zu den UNDORLINGERN, um diese auf Eure Seite zu bringen. Habt Ihr dies geschafft, bekommt Ihr von ihnen neue Konstruktionspläne; der Solarsatellit wurde in der Zwischenzeit auch schon erfunden. Daraufhin müßt Ihr "nur" noch die LIGA komplett terminieren, worauf Ihr wieder einmal neue Konstruktionspläne und die Koordinaten für ein neues System erhaltet (RIGEL). In diesem System werdet Ihr einen Planeten entdecken, auf dem Ihr Hinweise auf eine Rasse erhaltet. Sie ist in der Lage, nur mit der Kraft ihres

Geistes einen Schirm um ihren Planeten zu legen, der ihn vor der Entdeckung schützt. Woraufhin Ihr, toll wie Ihr seid, ein Psy-Radar erfindet und entwickelt. Jetzt werdet Ihr sie spielend enttarnen, und die Rasse der SYONIER gibt Euch die Koordinaten des SOL-Systems. Hier findet Ihr die ERDE. Zum Schluß müßt Ihr "nur" noch die ERDLINGE besiegen, um sie von der Beeinflussung der abtrünnigen SYONIER zu befreien. Dann habt Ihr es endlich geschafft und die REUNION herbeigeführt. ■

Thorsten Milke

● Anstoß (PC)

Fragen und Antworten zu den Trainerseminaren:
Welcher Torwart blieb am längsten ohne Gegentor (Bundesliga)?
– Oliver Reck
Welche Farben haben die Trikots von SV Werder Bremen?
– grün/weiß
Wer ist der erfolgreichste Fußballtrainer der Welt?
– Udo Lattek
Wie heißt der Mann mit der "Mütze"?
– Helmut Schön
Wozu dient ein Zirkeltraining?
– Verbesserung der Kondition
Wie heißt das Mutterland des Fußballs?
– England
Wie oft war der FC Bayern München in 30 Jahren Tabellenführer?
– 333mal
Welche Mannschaft ist die "Fohlenelf"?
– Borussia M.Gladbach
Wie viele Spieler müssen auf dem Spielfeld sein, um eine Bundesliga-Begegnung zu beenden?
– 7 Spieler
Was passiert, wenn ein angreifender Spieler den Einwurf direkt in das gegnerische Tor wirft?
– Torabstoß
Welches Team spielte 1986 in acht Tagen fünf Bundesligaspiele und holte daraus 9:1 Punkte?
– Bayer Uerdingen
Wie lange dauert ein reguläres Pflichtspiel in der Bundesliga?
– 90 Minuten
Welche Mannschaft wurde 1992/93 DFB Pokalsieger?
– Bayer 04 Leverkusen
Wer entscheidet über die Nachspielzeit?
– der Schiedsrichter
Welcher Spieler erzielte das 25.000ste Bundesliga-Tor?
– Frank Mill
Wann ereignete sich der größte Bestechungsskandal in der Bundesliga?
– 1972/73
Wie unterscheidet sich der Mannschaftskapitän von den anderen Spielern?
–Kapitänsbinde am linken Arm
Wie lautet der vollständige Name von Schalke 04?
– FC Schalke 04
Welches Foulspiel wird ab der Saison 1993/94 mit der Roten Karte bestraft?
– Grätsche von hinten
Welcher Spieler war für seine "Bananenflanken" berühmt?
– Kaltz
Unter welchem Trainer hat der 1.FC Köln das Double geschafft?
– Hennes Weisweiler
Welche Farbe steht für einen Platzverweis?
– Rot
Wer war Meister 1992/93?
– SV Werder Bremen
Wann wurde Deutschland Europameister?
– 1980
Wer wurde 1992/93 in Frankreich Pokalsieger?
— Paris St. Germain
Wie lange dauert die offizielle Spielzeit bis zur Halbzeit?
– 45 Minuten
1992/93 wechselte M.Rummenigge von Borussia Dortmund nach ...?
– Japan
Wie heißt der Manager von Bayern München?
– Uli Hoeneß
Wie viele Schiedsrichter leiten ein normales Bundesligaspiel?
– 1
Welche Trainerlizenz braucht man, um eine Mannschaft der 1. oder 2. Bundesliga zu trainieren?
– Fußball-Lehrerschein vom DFB
Wer war Fußballweltmeister 1990?
– Deutschland
Wer prägte den Ausspruch "Der Ball ist rund"?
– Herberger
Was passiert, wenn ein Auswechselspieler, ohne den Linienschiedsrichter zu konsultieren, auf den Platz geht?
– gelbe Karte
Wann war der beste Zuschauerdurchnitt in der Bundesliga?
– 1977/78 oder 1964/65
Wie nennt man randalierende Fußballfans?
– Hooligans
Wie wird das Finalturnier in der Winterpause genannt?
– Hallenmasters
Wer war Belgischer Meister 1992/93?
– RSC Anderlecht
Welches Team führt die ewige Tabelle nach 30 Jahren Bundesliga an?
– FC Bayern München
Durch wie viele Halbzeiten wird ein Bundesligaspiel unterbrochen?
– 1
Wo liegt der Aktionsraum der Linienrichter?
– an der Seitenlinie
Wie signalisiert der Schiri einen "indirekten Freistoß"?
– heben des linken Armes
Ein Spieler schießt den Abstoß in das eigene Tor. Was passiert?
– Wiederholung
Wie heißt der Verein von O. Hitzfeld vor Borussia Dortmund?
– nicht Young Boys Bern
In welchem Jahr wurde Vogts Weltmeister?
– 1974
Welche Farben sind die Vereinsfarben von Borussia Dortmund?
– schwarz/gelb
Wieviel Abstand muß eine Mauer bei einen Freistoß mindestens haben?
– 9,15 m
Wer war 1992 Europameister?
– Dänemark
Welcher Trainer arbeitete bis jetzt am längsten ohne Kündigung?
– O. Rehhagel
In welcher Saison gab es den Negativrekord bei den roten Karten?
– 1992/93 ■

Daniel Herrn

● Zeppelin – Giants of the Sky (PC)

Allgemein:
* Ein neues Spiel anfangen
* Unter z. B. CHEAT.GAM abspeichern
* Mit einem ASCII-Editor wie EDIT von MS-DOS öffnen

1. Kontostand

* Die Stelle suchen, an der der Name steht, den man zu Anfang des Spiels eingeben mußte (ziemlich am Schluß der Datei).
* Zwei Zeilen unter den Namen kann man den Kontostand aufbessern. Man ändert einfach die 2000000 auf maximal 999999999999 (man darf den Kontostand nicht zu stark erhöhen. Wenn man später wieder zu Geld kommt, kann der Kontostand auf über 999999999999 steigen, was dann das Programm möglicherweise zum Absturz bringt).
Die Entwicklung von neuen Zeppelinen ist sehr zeitraubend, deshalb...

2. Entwicklung

* 23 Zeilen unter den Namen gehen und dort die Zahl 99 einsetzen.
* Warten, bis der Zeppelin entwickelt ist, und dann erneut so verfahren (innerhalb kurzer Zeit hat man so alle Zeppelintypen entwickelt).
Man kann sich aber auch gleich selbst seinen Zeppelin herstellen...

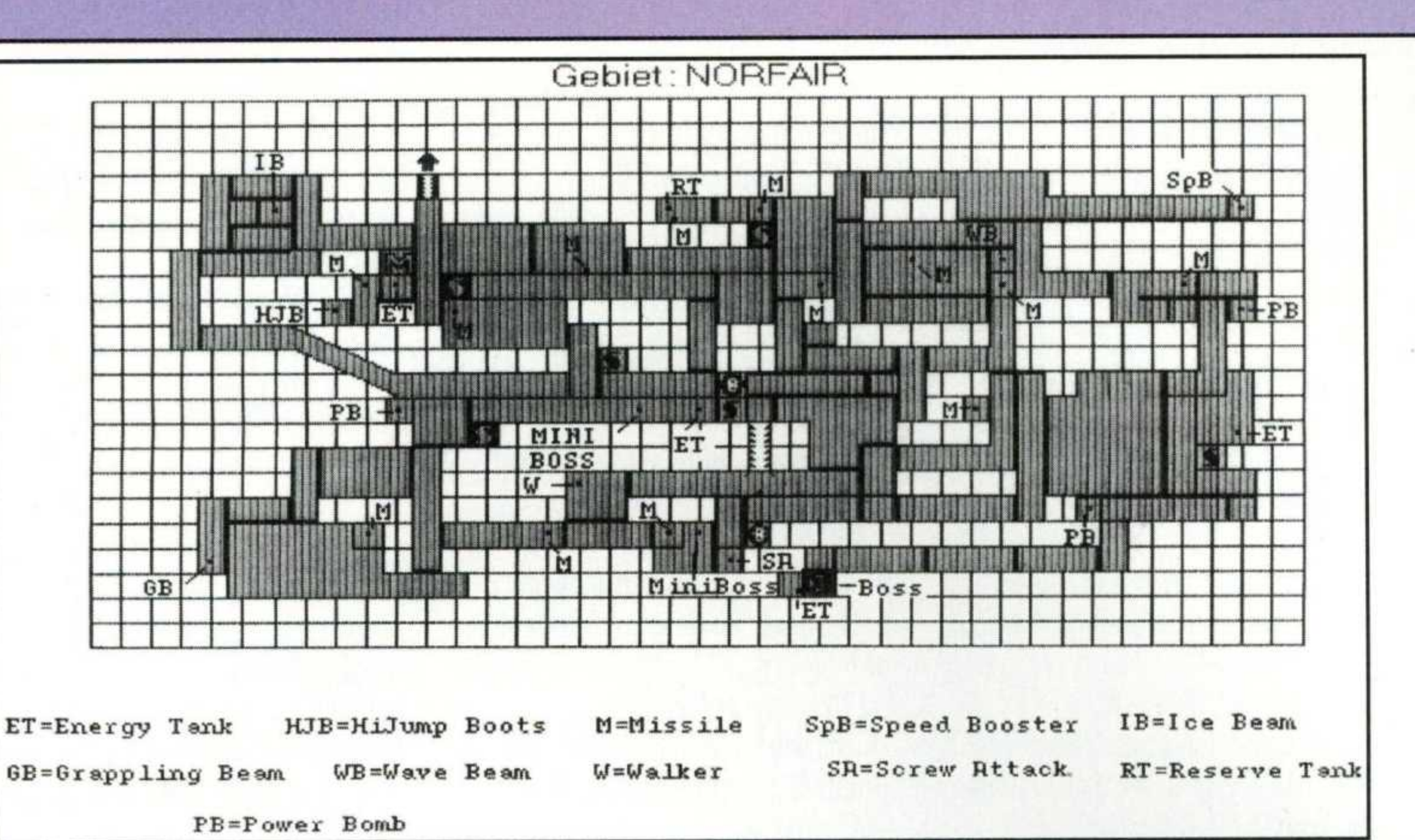
3. Zeppelin

* Man geht in die Zeile, in der der Name des Zeppelins steht.
* Eine Zeile darunter ersetzt man die 1, z. B. durch 8 = Änderung des Zeppelintyps.
* Vier Zeilen darunter ersetzt man die 3, z. B. durch 80 = Änderung der Anzahl der Crewmitglieder.
* Fünf Zeilen darunter ersetzt man die 20, z. B. durch 1000 = Änderung der Geschwindigkeit.
* Sechs Zeilen darunter ersetzt man die 5, z. B. durch 100000 = Änderung der Passagieranzahl.
* Sieben Zeilen darunter ersetzt man die 1, z. B. durch 95 = Änderung der Tonnage ■

André Rumpel

● Raptor (PC)

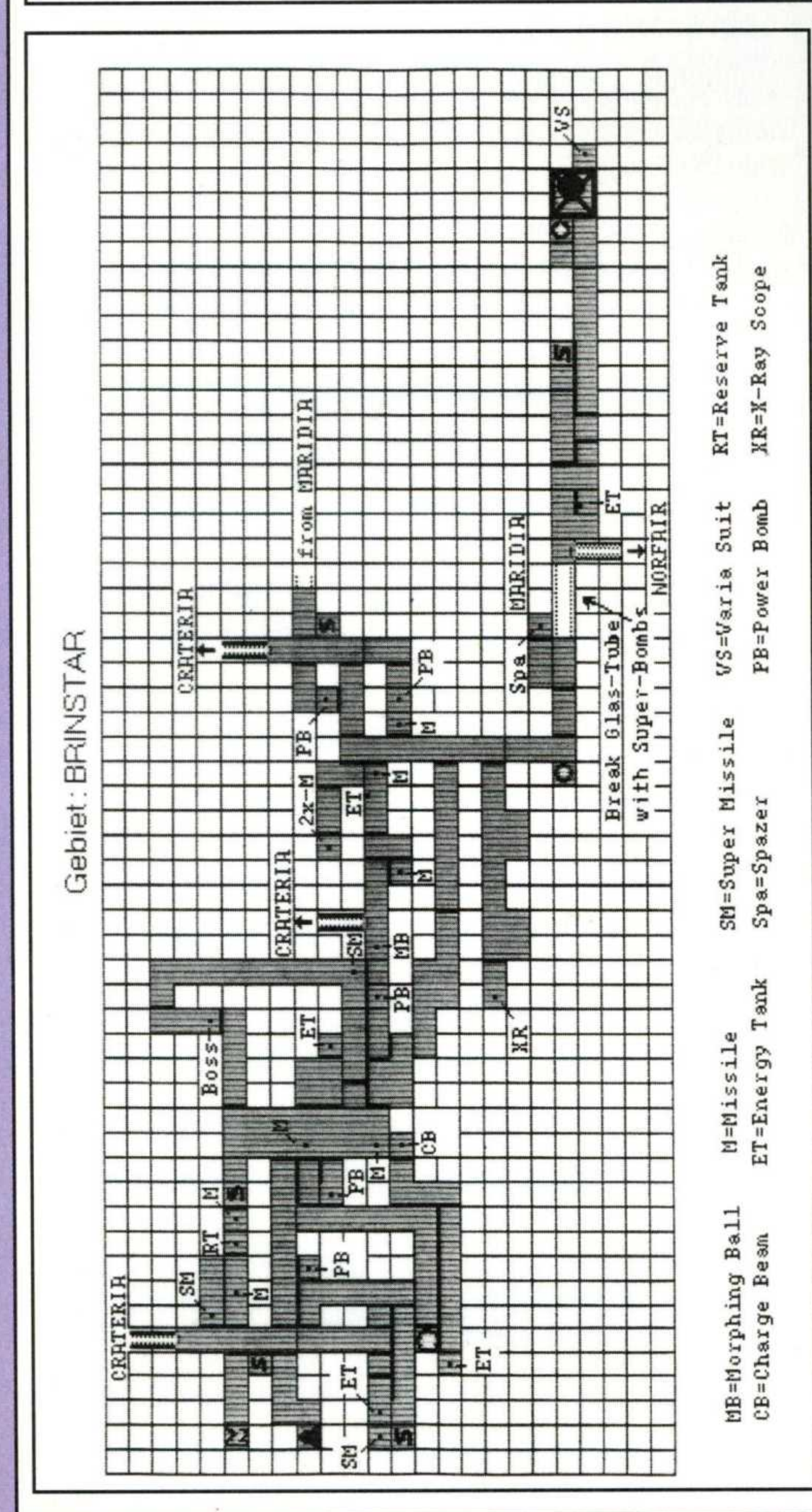
Die Position der gegnerischen Schiffe wird bereits vor deren Auftauchen durch einen Schatten am oberen Bildrand verraten. So hat man eine längere Reaktionszeit und

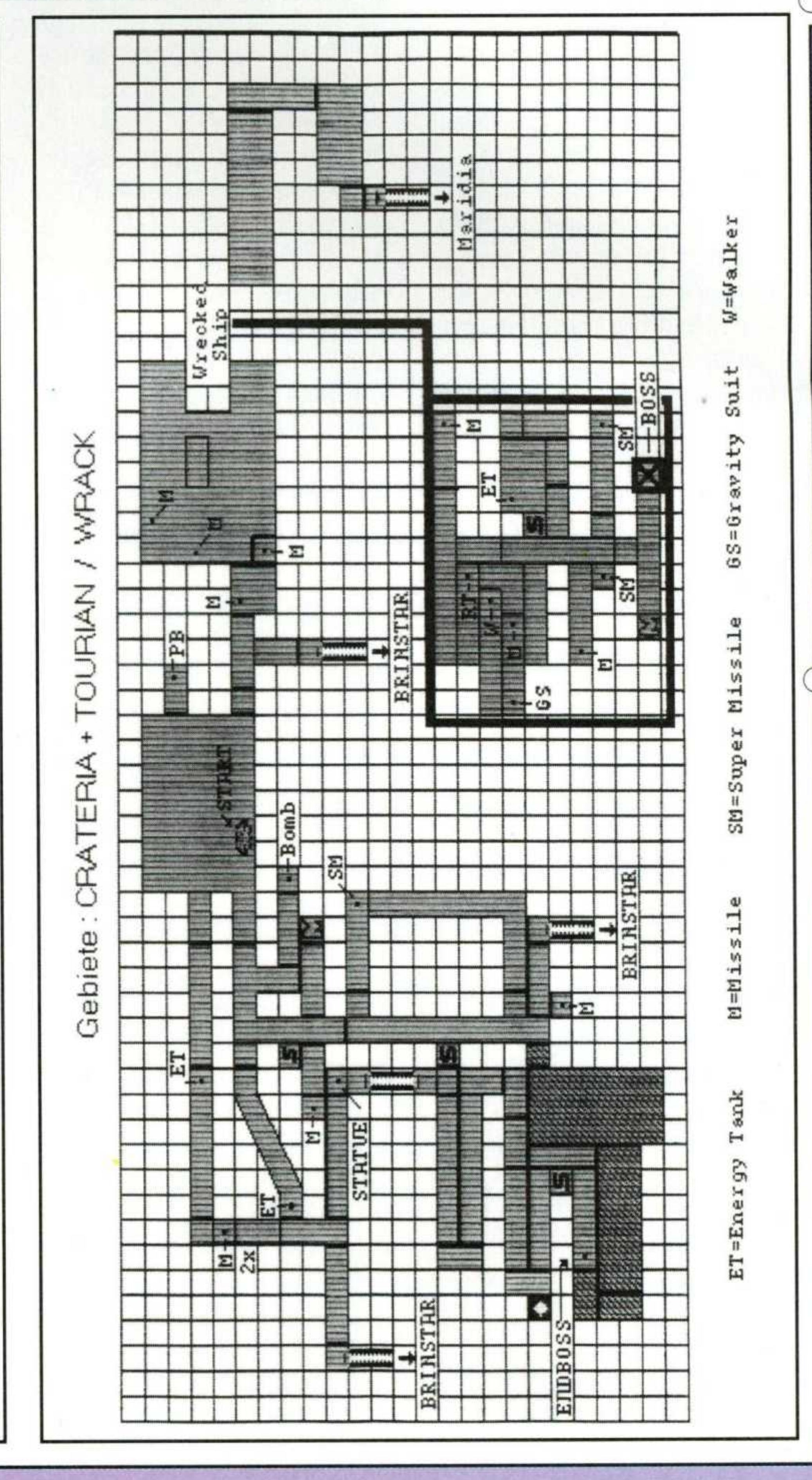


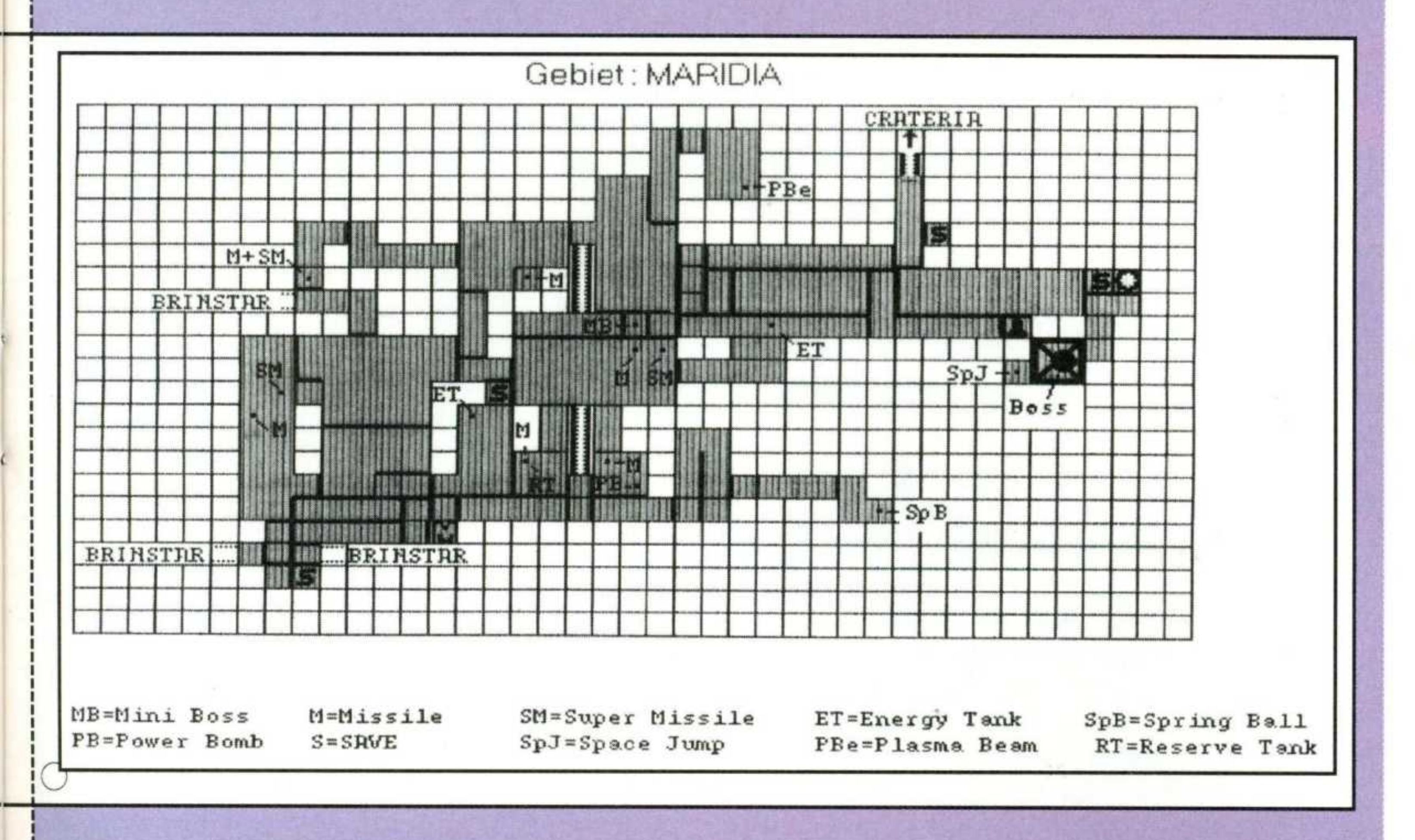
● Super Metroid (SNES)

Okay, statt langer Worte kommt hier die ultimative Hilfe für alle, die bei Super Metroid die Orientierung verloren haben. Alle Levelkarten inklusive Extras und obergemeiner Fallen. Bitteschön! ■

Sebastian Skarupke







kann ihnen entweder ausweichen oder sie bereits zuvor abballern. ■

Thomas Schlarb

● Sim City 2000 (PC)

Man tippt dreimal "fund" ein und beantwortet die Fragen mit "Ja". Nun geht man ins Steuermenü und dort ins "Bond-Payments-Menü". Hier ist "Repay Bond" und dann "Issue Bond" zu betätigen. Die beiden Fragen beantwortet man wieder mit "Yes". Jetzt erhält man jedesmal beim Jahreswechsel den bei "Year End Estimate" in der Zeile von "Bond Payments" angegebenen Betrag. ■

Michael Schmelzer

● Black Stone 2.0

Das Spiel mit BSTONE POWERBALL starten. Jetzt funktionieren folgende Debugging-Keys:
(BACKSPACE gedrückt halten und jeweilige Taste drücken)

Taste	Funktion
B	Border Color
C	Statistik
E	Zum Ende des nächsten Levels befördern
F	X- und Y-Koordinaten anzeigen
G	God Mode on/off (unsterblich)
I	Free Items (Schuß, Power, Keycards)
S	Slow Motion on/off
W	Warp (in ein beliebiges Feld "wandern")

Für eine Levelkarte im oberen Bildbereich startet Ihr das Spiel mit:
BSTONE RADAR oder auch mit BSTONE POWERBALL RADAR (für beide Modi). ■

Marko Reichelt

● Zool 2 (Amiga)

Im Titelbild (bei "Press Fire") eingeben:

Code:	Effekt:
CREAMOLE	10 Leben
VISION	20 Leben
TOUGHGUY (Y=Z!!!)	unverwundbar
OLDENEMY	unendlich Zeit
KICKASS	unendlich viele Bomben
BUMBLEBEE	Level-Skip (mit Return)

Und dazu auch die passenden Levelcodes:

1	SESAME
2	RONSON
3	FUNKYTUT
4	HISSTERIA
5	7SLURP
6	PLUNGER

■

Markus Schreier

● Cool Spot (PC)

Hier sind einige Cheats:
Man hält die Taste <Ende> gedrückt und betätigt zusätzliche eine der folgenden Tasten, um in den dazugehörigen Level zu kommen:

Taste	Level
F1 oder I	Back to the Wall
F2 oder J	Dock and Roll
F3 oder K	Surf Patrol
F4–F9 oder L–Q	Bonus Games
A	Shell Sock
B	Pier Pressure
C	Off Da Wall
D	Wading Around
E	Toying Around
F	Radical Rails
G	Wound Up
H	Loco Motive

■

Peter Christensen

● Rüsselsheim

Alle Extras fürs Auto gefällig? Dann aufgepaßt. Nach der üblichen Benennung der Spieler und der ersten Modelle gehen wir gleich ins Archivmenü. Dort legen wir das erste Modell ins Archiv. Dann gehen wir ein neues Automodell entwerfen, ohne das Archivmenü zu schließen. Auf der linken Seite des Bildschirms wird nun das Wort Windschutzscheibe zu sehen sein. Rechts steht das Wort Stoßstange. Wenn das zutrifft, gehen wir ins Autoteilemenü und können alle Extras fürs Auto einbauen. ■

Frank Dekelinski

Die Fragen ...

● Monkey Island 2 (Amiga)

Kay hat ein Problem mit dem Trinker hinter dem Wasserfall auf Phatt Island. Den Krug, der auf den Tisch gestellt wird, nimmt Kay und kippt den Inhalt zum Baum in der Ecke des Hauses. Mitnehmen geht nicht, und egal welchen Drink er beim Barkeeper dann auch mischt, nichts hilft weiter.

● Battletech

Mario hat mühsam alle Türen zum geheimen Ersatzteillager geöffnet, das Versteck des Battlemechs von Jasons Vater gefunden und dem Hyperpulse Generator Strom geliefert. Wie kann er nun den Funkspruch an Katrina absetzen, um sich vom Planeten retten zu lassen?

● Lands of Lore

Holger kommt nicht weiter. Im "Weißen Turm" im dritten Level kann er die Tür mit dem Löwenkopf nicht öffnen. Das einzige, was die Statue von sich gibt, ist: "Ihr habt kein Vertrauen". Was muß er außerdem im Kellergewölbe machen, um nicht ständig zu den vier Geistern teleportiert zu werden? Welche Bedeutung hat das Schild "Stelle dich deiner Habgier" (face your greed), und wozu benutzt man die vier Nischen?

Holger Hahn

● Wizardry VII (dt. Ver.)

Wie kann ich in der vorletzten Etage vor dem Endgegner (Crypt Level 3) das Rätsel mit den Kristallen lösen? Ich drücke sie in der Reihenfolge: Drache, Turm, Kreuz, Schädel, Stern, Ei, Sonne und steige dann auf das Pentagramm, aber nichts passiert. Ich habe die Star-Map gefunden und den größten Teil des Teleporter-Labyrinths erkundet. Was mache ich falsch?

Oliver

● Elvira 2 – The Jaws of Cerberus

Ich suche noch folgende Gegenstände: Der Indianer im Keller braucht einen Tomahawk, und für den Lift im Studio 1 brauche ich einen Schlüssel. Außerdem steht im Labor des Hauses von Studio 2 ein Monster vor der Tür, und ich werde damit nicht fertig. Wer kann mir helfen?

Fritz Wagenknecht

● Indy Car Racing (PC)

Markus kommt nicht über die Aufwärmrunde hinaus. Er weiß nicht, wie er Lenkung, Stoßdämpfer, Reifensturz, Getriebe usw. einstellen muß. Kann ihm jemand ein paar Tips geben?

... und ein paar Antworten

● Alone in the Dark 1

In der ASM 7/93 hatte Gerrit ein paar nervenzerreißende Fragen zu diesem Game. Hier ein paar Tips:

Der Ritter an der Treppe:
Im ersten Stock befindet sich ein Raum neben dem Badezimmer. Vorher nimmt man die Petroleumlampe in die Hand, um den Raum auszuleuchten. Dort stellt man sie dann auf den Fußboden. Jetzt nimmt man den Reisebericht Kapitän Nortons und die Revolverpatronen aus dem Schrank. Auch die schwere Figur sollte man nicht vergessen. Mit ihr kann man dann auch endlich den Ritter erschlagen, dessen Schwert man an sich nimmt.

Im Tanzsaal
In das Arbeitszimmer von Jeremy Hartwood gelangt man, indem man unter anderem das Raucherzimmer durchquert, wo die tödliche Zigarre mit der Wasserkanne zu löschen ist. Im Arbeitszimmer findet man die Platte "La Dance Macabre" von Saint-Saens. Im Tanzsaal stellt man nun das Grammophon aus und tauscht die Platte darauf gegen Dance M. aus. Während die Geister das Tanzbein schwingen, krallt man sich den Schlüssel, welcher zur Schatztruhe des bösen Piraten gehört.

Der Wurm
Das Ungeheuer, auf das man bei der Flucht vor dem Wurm trifft, läßt sich entweder mit Schwert, Revolver oder Gewehr besiegen. Bei den Ratten ist es ähnlich: vorsichtig sein oder plattmachen.

Jan Söfjer

● Battletech

In der Ausgabe 6/94 wollte Steffen wissen, wie man von Dr. Tellhim das Paßwort erfährt. Dazu braucht man zwei Agenten:
1. Einen Tech. Er arbeitet in einer Mechit-Lube. Den schickt man dort, so lächerlich sich das auch anhört, noch einmal für 500 C-Scheine in die Lehre ("ask to apprentice").
2. Einen Arzt. Den findet man im Krankenhaus. Man läßt ihn für ebenfalls 500 Mäuse ein Seminar besuchen.
Dann ist man auf alle medizinischen und technischen Fragen von Dr. Tellhim vorbereitet. Den Tech und den Doc findet man allerdings nicht in einer bestimmten Mechit-Lube bzw. einem Hospital. Also alles absuchen. Vorsicht vor Doppelagenten!

Mario Bernshausen

● Bundesliga Manager Professional 2.0 (PC)

In der Ausgabe 6/94 hatte Malte Gösche ein Geldproblem. Der passende Cheat ist sehr einfach: Man geht in das Untermenü "EINSTELLUNGEN" und dort auf das Schild "Hauptmenü" (der Mauszeiger muß genau in der Mitte des Schildes sein). Danach betätigt man nacheinander die Tasten <A> und <G>. Der Bildschirmrand sollte bei jedem Tastendruck kurz weiß aufleuchten, und der Cheat ist aktiviert. Jetzt sollten auf dem Konto über 100 Millionen Mark sein, und die Stärke der Spieler sollte mindestens 99 betragen.

Oliver Schmitt

● Betrayal at Krondor

Jürgen Bartsch kennt sich in Krondor aus und beantwortet deshalb die Anfrage aus unserem Mai-Heft: Die gesuchten Truhen stehen ziemlich zu Beginn des Kapitels östlich vom Weg, direkt nördlich der Weggabelung (N,W,S). Hier findet man reichlich Freßpakete, um auch größere Heldenansammlungen gut abzufüttern. Etwas weiter südlich von obengenanntem Ort erscheint immer der merkwürdige Typ, der dann weitere Anweisungen erteilt. Guten Appetit!

● Kyrandia 2

O weh, wieder mal eine jener berüchtigten deutschen Versionen, bei der der Übersetzer soviel Phantasie und Einfühlungsvermögen wie ein Eimer Neuschnee aufgebracht hat. Wann hört das endlich auf? Also, für alle unglücklichen Besitzer der deutschen Version von Hand of Fate hier noch ein Nachtrag von Andrea mit den richtigen Formeln für die Zaubertränke:

Transportation Spell:
heiße Luft, Feder, rotes Buch
Sandwich Spell:
Käse, Senf, Salat, Mehl
Costume Spell:
Schneeball, Lutscher, Moschus, Federwisch
oder
Eiszacke, Pralinen, Duft, Feder
Swampsnake Potion:
Gnarl (windige Wurzel), heißes Wasser, Schwefel, Zwiebel, Tränen, Hocker (Fliegenpilz)
Teddy Bear Potion:
Palmenbausch, Perlen, Goldherz
Indigo Potion:
Blaubeere, lila Edelstein
Skeptic Spell:
Hufeisen, Fußabdruck, süßsaure Sauce, Tränen
Party Favors Potion:
Pferdestatue, Regenbogenstein, Dominostein
Snow Man Potion:
Kohle, Moos, Schneeball
Senf:
Radieschen unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen, Essig dazu
Mehl:
Getreide unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen
Süß-saure Sauce:
Bier und Essig in Napf

Andrea Dreisbach

CHECKPOINT

"Wie kommen diese ASMlinge eigentlich zu ihren Bewertungen?" – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere "interne" Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieletests verfügen über unsere "große Wertungsbox". Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:
Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit
Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten
Ablauf – Spiellogik, "Gameplay", Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei "freie" Kriterien, die sich der Spieletester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette heraussucht:

Preis/Leistung
Realitätsnähe
Humor
Idee
Atmosphäre
Anleitung
Spielstärke
Dauerspaß
Steuerung
Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als "Motivations-Note" einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die "ehrliche Meinung" der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien.
Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der "Replay"-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:
0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)
6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)
9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)
11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.
Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieletest und jeder Preview stehen 1–2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:

 *Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele*
 *Baller- und Prügelspiele*
 *Rollenspiele*
 *Denk- und Knobelspiele*
 *Lernspiele*
 *Management- und Wissenschaftssimulationen*
 *Sportsimulationen*
 *Strategiespiele*
 *Gesellschafts- und Kartenspielprogramme*
 *Jump'n'Run-Spiele*
 *Adventures*
 *Automatensimulationen*
 *Flug- und Fahrsimulatoren*

DIE REDAKTIONSTRUPPE:


Stefan Martin Asef (sma)


Jürgen Borngießer (jb)


Vera Brinkmann (vb)


Marcus Höfer (cus)


Thomas Morgen (tom)


Klaus Trafford (kate)


Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN "FREIEN":


Antje Hink (ah)


Andreas Lober (al)


Michael Suck (msu)


Markus Krichel (mk)


Ulrich Schmitz (us)

Derek dela Fuente (ddf)

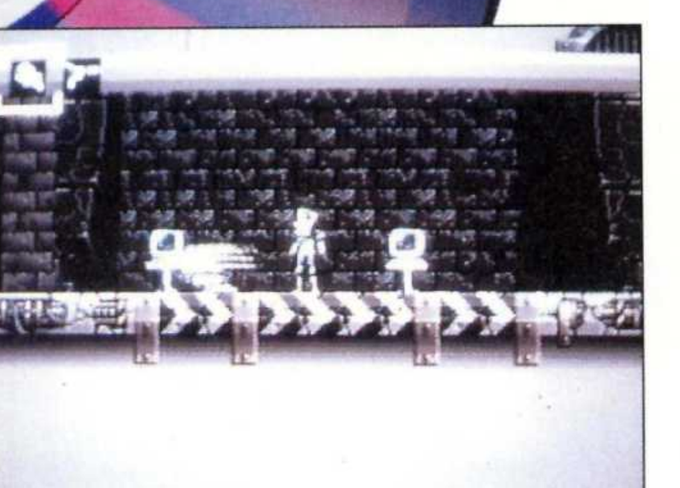

▲ *Gunnar Sadlowski aus Moers streckt alle Dreie von sich*

GUNNARS TOP 5

1. Maniac Mansion 2 (PC-CD-ROM)
2. Space Quest 1–5 (PC)
3. Rebel Assault (PC-CD-ROM)
4. Stunt Island (PC)
5. Asteroids (C64)

Long lives CD32

Was wird aus Commodore? Was wird aus dem Amiga und dem CD32? Nun, zu Punkt 1 kann ich, während ich diesen Text schreibe, immer noch nichts sagen. Zu Punkt 2 allerdings schon: Hier sind wieder die monatlichen Highlights für die Amiga-Konsole.



▲ *Impossible Mission: impossible Aufmachung?!?*

Obwohl vielerorts vom Sommerloch die Rede ist, finden sich für das Amiga CD32 immer wieder genug Spiele ein. Diesmal allerdings sind fast ausschließlich Konvertierungen zu vermelden, darunter sogar ein paar echte Oldies.

Impossible Mission 2025

Microprose hat seinen legendären Helden vom C64 wieder auferstehen lassen. Wie auch bei der A1200-Fassung finden sich auf der CD eigentlich zwei Spiele: Das neue **Impossible Mission 2025**, sowie Impossible Mission in der Urversion. Der Klassiker unter den Jump'n'Run-Games hat aber auch auf der 32-Bit-Konsole seine Tücken. Die Steuerung hakt ein wenig, und die Animation der Sprünge ist holpriger als beim C64-Original. Auch ist die Grafik irgendwie "blutleer". Damit meine ich nichts anderes, als daß die Möglichkeiten der Konsole bei weitem nicht ausgenutzt wurden. Sogar das beiliegende "Urzeit-Game" kommt da noch besser weg. Alles in allem kein Glanzstück, da hilft auch die CDXL-Grafik als Intro nicht viel.

Ultimate Body Blows

Unter der Rubrik "Digitale Knochenbrecher" findet sich diesmal als erstes **Ultimate Body Blows** von **Team 17** ein. Es handelt sich hier nur um eine Konvertierung des Amiga-Games, auch wenn für die Konsole einige Extras an Grafik und Sound eingebaut wurden. Body Blows ist ein Prügelspiel mit vielen Gegnern, guter Steuerung und guter Grafik. Allerdings auch nicht mehr. Daher gibt es eine gute 9.

Last Ninja

Das zweite Prügelspiel heißt **Last Ninja** und stammt aus dem Hause **System 3**. Es unterscheidet sich allerdings grundlegend von "Ultimate Body Blows": Hier ist nicht der reine Zweikampf gefragt, sondern es muß ein Abenteuer bestanden werden. Die Gegner erscheinen auf dem Weg durch die Zeit und müssen durch geschickte Attacken aus dem Weg geräumt werden.



▲ *Ultimate Body Blows: reintreten und sich wohlfühlen*

Das Spiel enthält eine dreidimensionale Darstellung der Umgebung, die Grafik ist teilweise sehr gut. Allerdings ist auch hier die Steuerung mit dem Original-Pad eine Qual, zumal die Bewegungen etwas hölzern umgesetzt wurden. Spezielle CD32-Techniken wurden ebenfalls nicht angewandt, das Spiel ist vom Sound und von der Grafik her mit der A1200-Version identisch.

▲ *Last Ninja: Hau ihm auf die Augen, Kleiner!*

Myth

Wer schon immer mal in den Kellern der Geschichte wühlen wollte, kann das bei **Myth** von **System 3** tun. Als Kämpfer wird man von einem Dämon in diverse Zeitzonen verschlagen und muß sich mit allerlei Biestern, Monstern und Fabelwesen auseinandersetzen.

◄ *Myth: zu viel des Guten*

Myth ist grafisch gut gelungen. In der Art eines Plattformspiels lenkt man seinen Helden durch die Gegend und läßt ihn die Umgebung untersuchen. Leider hat er nicht viel Zeit dafür, denn Massen von Gegnern (für meinen Geschmack viel zu viele) sorgen für Herzklopfen.

Wie auch bei den anderen Spielen gibt es keine Besonderheiten, die mit dem CD32 zu tun haben. Guter Sound, schwieriges Spiel – das sind die Hauptpunkte, die mir dazu einfallen.

Battletoads

Sie sehen aus wie eine Mischung aus Frosch und Hulk Hogan und nennen sich Zitz, Rash und Pimple – die **Battletoads** von **Mindscape**. Eine der Kampfkröten muß die anderen aus diversen Gefahren heraushauen. Das geschieht ebenfalls wieder nach guter alter Plattform-Manier, gut durchsetzt mit ein wenig Schrägdraufsicht.



► *Battletoads: Is that Hulk-frosh Hogan-frosh?*

Eigentlich könnte Battletoads ein nettes kleines Unterhaltungsspiel sein, wenn da nicht die lahme Steuerung wäre. Auch hier hat man zuerst nicht die



◀ *Heimdall 2: noch mal Nordmänner*

kleinste Chance herauszufinden, was die Battletoads eigentlich können, denn man wird von allen Seiten attackiert. Und dann kommt der Witz: Springen und Schlagen liegen auf den gleichen Tastenkombinationen, allerdings in umgekehrter Reihenfolge. Wer das schafft, ist ein Meister des Joypads.

Wegen der versägten Steuerung gibt es also Abzüge, da helfen auch der witzige Sound und die niedlichen Grafiken nicht mehr.

Heimdall 2

Hier brauche ich wohl nicht viele Worte zu verlieren: **Heimdall 2** von **Core Design** für die "Normal-Amigas" wird ebenfalls in diesem Heft vorgestellt. Die CD32-Version ist eine reine A1200-Adaption, also trifft die Bewertung auch hier zu. Gute Grafik, guter Sound, gutes Gameplay – gute Note!

Battle Chess

Der berühmte Satz "Getretener Quark wird breit, nicht stark" trifft wohl auf diesen Oldie zu. War **Battle Chess** von **Interplay** zu seiner Zeit auf dem Amiga eine Augenweide, so ist die pure Umsetzung für die Konsole schon fast eine Frechheit. Es handelt sich nämlich schlicht um die unveränderte 32-Farben-Variante, die nicht ein bißchen auf die 32-Bit-Konsole zugeschnitten wurde. Dazu kommt noch ein Effekt, den ich mir nicht so ganz erklären kann: Selbst bei einfachsten Zügen braucht der Prozessor fast 4 Minuten, um loszulegen. Gut, es gibt keine FPU in der Konsole, aber selbst auf einem A500 ging es schneller.



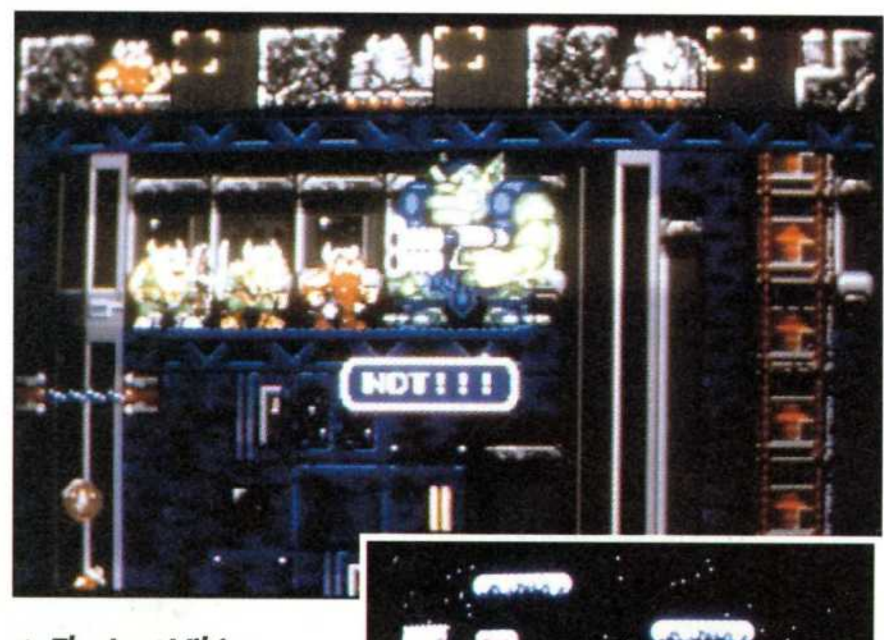
▲ *Battle Chess: Nur Schnecken sind schneller*

Wer Kampfschach mag, der wird um die Battle-Chess-Version für das Amiga CD32 nicht herumkommen. Allerdings sollte man wirklich nicht zuviel erwarten. Meine Meinung? Daumen nach unten!

The Lost Vikings

Wieder ein Oldie. **The Lost Vikings** von **Interplay** war das erste Spiel des Monats, das ich in der ASM testen durfte – auch schon wieder mehr als ein Jahr her. Die CD32-Variante ist eine komplette Umsetzung des Amiga-Spiels, ohne Farberweiterung oder CD-Sound. Wer Lost Vikings noch nicht kennt, sollte trotzdem zugreifen: Als Plattformspiel können die Abenteuer von Erik, Baleog und Olaf noch immer einen Preis einheimsen, und das Super-Gameplay rettet die Note.

Viel Spielwitz, lustige Situationen, eine gut umgesetzte Steuerung vom Pad – kurzum ein "Kauf-mich-Spiel".



▲ *The Lost Vikings: Wikinger go Star Trek*



Sabre Team

Schaut in die Replay-Abteilung dieser ASM – und ihr könnt dort eine A1200-Version des Spiels **Sabre-Team** von **Krisalis** finden, die dieser hier vollkommen ebenbürtig ist. Das Strategie-Game hat auf der Konsole ein paar Steuerungstücken, ansonsten ist alles das gleiche. Wer's mag – bitte schön...

▲ *Sabre Team: reinmarschieren, Geiseln befreien, rausmaschieren*

Naughty Ones

Das Spiel **Naughty Ones** von **Interactivision**, das wir im letzten Monat für den Amiga getestet haben, ist also auch als Konsolenvariante erschienen. Eine recht ansprechende Grafik, ein Spiel, das viel Geschicklichkeit erfordert, netter Sound – mehr ist nicht zu sagen. Es gibt eine Zweispieleroption: Wer also lieber zu zweit spielt, kann das mit den Naughty Ones machen. Nicht eines der besten, aber auch nicht das schlechteste Spiel für das CD32.

James Pond 3

Mein heimlicher Favorit diesen Monat ist unser allbekannter F.I.5.H.-Agent "0-0-Bückling" James Pond von **Millennium**. In seinem dritten Abenteuer, **Operation Starfish,** muß er wieder gegen den miesen Dr. Maybe (Ich finde diese Verballhornung einfach göttlich) antreten und seine Pinguinfreunde retten.

▲ *James Pond 3: wie ein guter alter Freund*

Ein farbenfrohes Game (256-Farben-Modus), guter Sound, ein tolles Gameplay, viel Spielwitz – das macht ein richtiges Konsolenspiel aus. Auch wenn es wieder "nur" eine A1200-Umsetzung ist. Allerdings hat sich Pond, im Dienste seiner Matjestät (der stammt von mir, deswegen kommt er so oft vor...), seine gute Note auch redlich verdient.

Das war es für diesen Monat von der CD32-Front. Leider haben es die Softwarefirmen immer noch nicht geschafft, mehr Games direkt für die 32-Bit-Konsole zu entwickeln, der Autor dieser Zeilen wartet also weiter auf Initialzündungen à la Cyberspace. Ein paar CDXL-Animationen mögen ja ganz nett sein, reizen aber die Möglichkeiten der Konsole wirklich nicht aus. Bleibt zu hoffen, daß Commodore sich wieder fängt und die Spielehersteller daraufhin wieder Mut finden, dem CD32 auf die Beine zu helfen. Bis zum nächsten Mal: Euer Amiga-Freak



Titel	Preis	Hersteller	Note (0–12)
Impossible Mission 2025	89,95 DM	Microprose	7 / Annehmbar
Battletoads	69,95 DM	Mindscape	6 / Annehmbar
Last Ninja	79,95 DM	System 3	8 / Annehmbar
Ultimate Body Blows	79,95 DM	Team 17	9 / Gut
Myth	89,95 DM	System 3	10 / Gut
Heimdall 2	99,95 DM	Core Design	11 / Sehr Gut
Battle Chess	79,95 DM	Interplay	4 / Mangelhaft
The Lost Vikings	79,95 DM	Interplay	10 / Gut
Naughty Ones	69,95 DM	Interactivision	9 / Gut
Sabre Team	89,95 DM	Krisalis	9 / Gut
James Pond 3	89,95 DM	Millennium	11 / Sehr Gut
Alle Spiele von: Die Cassette			

Seit es MPEG gibt, haben Videobänder und Filmrollen Konkurrenz bekommen: Vollanimierte Videos auf CD bieten flimmer- und schattenfreien Filmgenuß. Besitzer von CD-i oder CD32 mit den entsprechenden Full-Motion-Video-Cartridges dürfen sich freuen: Zu den hierzulande schon erhältlichen rund 50 Videos für die MPEG-fähigen CD-Systeme sollen bis Ende des Jahres noch einmal 50 weitere kommen.



▲ *Eine typische Alptraumsituation à la Frank Drebin*

Woll'n wa CD kucken, aye?

Der warme Videoregen hat zunächst zaghaft begonnen, soll aber nach Auskünften der Firma Philips mehr und mehr zu einer echten Flut werden – einer Flut von abendfüllenden Spielfilmen, Musikvideos und künstlerischen Laufbildern, die auf Full-Motion-Video-CD angeboten werden. Die Preise liegen nur geringfügig über denen guter Kaufkassetten, wobei die CD-Lösung bessere Haltbarkeit verspricht. Um einen Spielfilm in voller Länge zu speichern, braucht man zwei CDs. Freunde der Scheibchen-Movies versichern allerdings, daß der CD-Wechsel zwischendurch nicht die Spur lästig ist und man sich ultraschnell dran gewöhnt.

Einige der aktuellen Video-Scheiben fallen in die Abteilung "Hit-Mucke". Zu ihnen gehört sicherlich **Rio '88** von All-Time Black Queen **Tina Turner**. In der hitzegeschwängerten Luft von Rio de Janeiro, vor der phantastischen Kulisse der brasilianischen Karnevalsstadt am Zuckerhut, singt Tina satte 75 Minuten lang live. Vom Radio-Ohrwurm "Private Dancer" über "We Don't Need Another Hero", "What You Get is What You See" und "I Can't Stand the Rain" bis hin zum Creedence-Clearwater-Revival-Superoldie "Proud Mary" sind Tinas bekannteste Mitsing-Hits vertreten, insgesamt dreizehn Songs. Unsere Meinung: Diese Doppel-CD-Package ist nicht nur eine Freude fürs Ohr, sondern auch fürs Auge. Zugleich gibt sie ein gutes Testprogramm für die Fernsehlautsprecher ab: Wenn die Membranen ausfransen, sobald sie mit Tinas Röhre konfrontiert werden, war der Ton entweder zu laut eingestellt oder der Puschenkinokasten zu billig...



▲ *Ohne Ike und die Ikettes bringt Tina ihre "Proud Mary" keine Spur schlechter rüber*

Die hier vorgestellten MPEG-CD-Packages sind im Fachhandel für jeweils 39,95 DM erhältlich.

Weil wir gerade bei musikalischen Genüssen mit optischer Unterstützung sind: Auch **Bryan Adams** weckt jetzt seine Nachbarn per CD auf. In diesem Fall ist es allerdings nur eine einzelne Scheibe – und auf der sind etwa 40 Minuten Adams-Clips. Die Titel: "Can't Stop This Thing We Started", "All I Want is You", "Thought I'd Died and Gone to Heaven", "There Will Never Be Another Tonight", "Do I Have to Say the Words?", "Touch the Hand", und natürlich darf auch der Schmachtfetzen aus Kevin Costners Robin-Hood-Film, "(Everything I Do) I Do it for You", nicht fehlen. **Waking Up the Neighbours** ist mit Sicherheit nicht das schlechteste Geburtstagsgeschenk für die Freundin – besonders dann, wenn man sich anschließend mit ihr vorm CD-i oder CD32 zusammenkuscheln kann.



▶ *Spiel ma' wat für't Jefühl, Braien!!!*

Mal was ganz anderes: Wer kennt Frank Drebin noch nicht? Na also, war mir doch klar. Und den zweiten der (bislang) drei "Nackte Kanone"-Filme habt Ihr auch schon gesehen, oder? Trotzdem: Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, daß **Die nackte Kanone 2 ½** auch beim fünften und sechsten Mal noch einen Heidenspaß macht, weil man viele der aberwitzigen Details zunächst gar nicht mitkriegt. Im Kino ist mit *...33 ⅓* bereits der dritte Film gelaufen, aber als Doppel-CD-Package ist der zweite mit Sicherheit immer noch eine Anschaffung wert.

Die Story: Ein Kartell aus kriminellen Energie-Industriellen versucht, die Veröffentlichung eines ökologisch geprägten Gutachtens für die US-Regierung mit allen Methoden zu verhindern. Lt. Frank Drebin (Leslie Nielsen) ermittelt auf gewohnt chaotische Art. Ihm zur Seite steht seine attraktive Ex, gespielt von Priscilla Presley. Einer der Film-Höhepunkte: Was glaubt Ihr wohl, wie viele Gegenstände von einem wackligen Regal auf den Kopf eines unschuldigen Wissenschaftlers plumpsen müssen, bis dieser endlich k.o. geht? (Von einer Garnitur Billardkugeln bis zu einem stählernen Amboß ist alles dabei...)

Nichts an diesem 82-Minuten-Film kann man ernstnehmen – aber glücklicherweise driftet er auch an keiner Stelle ins Primitive ab. Die FSK hat ihn ab 12 Jahren freigegeben. Herrliches Zwerchfelltraining von CD!



Beschäftigungstherapie für Computer-Anfänger im Miniformat dürfte die treffendste Beschreibung für dieses sprechende Klick-und-Tu-Programm aus der EA*Kids-Reihe sein. Eine ganz nette Idee – aber leider nur auf Englisch.

Ping und Kooky sind zwei Freunde, die tierisch zusammenhalten. Kein Wunder, schließlich handelt es sich hier um einen sprechenden Pandabären und einen Kuckuck, der sich auf Bauchlandungen spezialisiert hat. Die beiden nehmen den Computernachwuchs (angegebene Altersgruppe drei bis sechs Jahre) auf eine Eisenbahnreise durch einen etwas untypischen Zoo mit.

Fünf Stationen hat die Bahn, und in jeder Ecke ist was anderes los. Am Nordpol werden Fische gefangen – immer schön genauso viele, wie die hungrige Robbe möchte. Im Dschungel turnt ein Affe an Buchstaben herum, die in der richtigen Reihenfolge angeklickt werden sollen. Auf der Farm spielen die Viecher Verstecken, und auf der Tierkirmes singen und tanzen Giraffen, Löwen, Kühe und der ganze Rest der vierbeinigen Crew. Ihr müßt ihnen nur sagen, was sie machen sollen.

PING & KOOKY'S CUCKOO ZOO

PC (386/16, 14 MB auf Festplatte; unterst. SoundBlaster, Covox Speech Thing), **90 DM**, geplant für: **CD, Mac**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

Im Prinzip ist der Kuckuck-Zoo ja ganz nett, aber leider läßt die technische Ausführung etwas zu wünschen übrig. Habt Ihr keinen SoundBlaster, der auf einer vom Programm gewünschten festen (und nicht anzupassenden) Einstellung steht, wird der eingebaute Lautsprecher mehr schlecht als recht für die (englische) Sprachausgabe genutzt. Da geht der Spielspaß dann doch etwas flöten, obwohl der Panda eigentlich ganz niedlich vertont wurde. Grafik und Animation könnten ebenfalls ein Lifting vertragen – beides wirkt ein bißchen antiquiert. Was den Spaß am Programm betrifft, so wurde der Schwierigkeitsgrad tatsächlich auf Vorschulkinder abgestimmt. Allerdings dürften "drei Jahre" doch etwas optimistisch sein. Erst ab etwa fünf Jahren ist das Prog wirklich zu gebrauchen.



▲ *Wo laufen sie denn?*



▲ *Premierentag*



Blickpunkt



◀ *Der Autor im WM-Wahn*

Fußballspielsimulationen im Vergleich

Soccer-Fieber

Enttäuschung bei den deutschen Fußballfans nach dem Ausscheiden von Bertis millionenschweren Kickern im Viertelfinale der WM in den USA. Um allen, die ebenfalls dem Fußballfieber verfallen sind, die Tage und Wochen nach dem World Cup zu versüßen, haben wir für Euch einige Simulationen des Spiels mit dem runden Leder unter die Lupe genommen. Alle Games sind natürlich Ephedrin- und Effe-Finger-frei.

Die Fußballweltmeisterschaft in den USA wurde trotz einiger Skepsis vieler Experten ein Riesenerfolg. Und das in einem Land, in dem Soccer bis vor kurzem ein unbeschriebenes Blatt war; kaum ein Amerikaner kannte auch nur die Regeln des in Europa so beliebten Sports! Mehr als 3,6 Millionen Zuschauer sahen die 52 Spiele live in den neun WM-Stadien: ein neuer Rekord und ein Zeichen dafür, daß Base- und Basketball-verrückte US-Amerikaner jetzt auch den Soccer in ihr Herz geschlossen haben. Bei den gezeigten Leistungen aller beteiligten Mannschaften ist das auch kein Wunder. Die Spiele waren zum größten Teil sehenswert und wurden von den Teams meistens offensiv geführt, was sich in der Anzahl der Tore ausdrückte: 151 Tore in den 52 Spielen – obwohl die wirklich schwachen Gegner früherer Turniere mit zehn Gegentreffern und mehr diesmal gar nicht dabei waren. Noch viel erfreulicher aber ist die Tatsache, daß alle Spiele sehr fair verliefen; wirklich bösartige Fouls waren kaum zu sehen.

Wer nun wie ich nach den schier endlosen Übertragungen immer noch nicht die Nase voll hat und nun vielleicht die Droge Fußball im Fernsehen vermißt, der läßt sich von der ASM ein Ersatzmittelchen empfehlen: Die folgende Aufstellung von Fußballsimulationen für verschiedene Rechnersysteme greift alles heraus, was besonders empfehlenswert ist, und nennt gleichzeitig die Pixelstadien, für die Ihr besser keine Eintrittskarte löst. Tatsächlich haben wir uns aber auf die echten Simulationen des Spiels konzentriert – deshalb werdet Ihr alle Games vergeblich suchen, die eher den Management-Aspekt in den Vordergrund stellen.



▲ *Da war die Welt der Deutschen noch in Ordnung: Jubel nach dem 1:1-Ausgleich gegen Spanien im Soldier Field in Chicago*



▲ *In dicken Lettern zeigt Wembley Soccer, daß das Ziel erreicht ist*



▲ *Die Replay-Funktion bietet den Torerfolg noch einmal aus anderer Perspektive*

Wembley Soccer

Das erste Spiel, das ich Euch vorstellen möchte, ist **Wembley International Soccer** für den Amiga 1200 oder das CD32. Auf dieses Game möchte ich nur ganz kurz eingehen, weil es wirklich nicht viel taugt. Es gibt zwar eine Vielzahl von Optionen, 64 Mannschaften, fünf verschiedene Mannschaftsaufstellungen vom 4-2-4 bis hin zum 1-5-3-1, eine sogenannte Wembley-League mit acht Mannschaften sowie verschiedene Zeitlupeneinstellungen, aber das war's dann auch schon. Die Spielzeit läßt sich auf 90 Minuten ausdehnen, was aber nicht ratsam ist. Die Grafik ist nicht besonders gelungen, und die Spieler bewegen sich sehr hölzern über das Spielfeld, das nur in einem kleinen Ausschnitt gezeigt wird. Um eine bessere Übersicht zu vermitteln, hat man ein Mini-Spielfeld mit in den Screen eingebaut, das aber auch nur zur Verwirrung beiträgt. Die Geräuschkulisse hört sich

◀ *Geheime Gedankenspiele der FIFA: Um den Fußball attraktiver zu machen, soll es zur WM 1998 wieder neue Regeln geben: unbegrenzte Spielerzahl und mehrere Bälle...*



▲ *Aber Schiri: So schlimm war's doch gar nicht!*



▲ *"Du, du bist raus!"*





▲ *Des einen Freud...*





▲ *...ist des anderen Frust...*





▲ *...und des dritten Leid*





▲ *Strafraumszenen sind bei Empire Soccer an der Tagesordnung*

überdies sehr blechern an. Man könnte fast annehmen, betrunkene Hooligans schrieen in ein Rohr. – Also, Leute, laßt die Finger von Wembley Soccer!

Sierra Soccer

Das Fußballspiel aus dem Hause Sierra, einer Firma, die man bisher vor allem durch Adventure-Helden wir Larry Laffer und Roger Wilco kannte, kann man jedem Amiga-User durchaus empfehlen. Das Game kommt dreisprachig daher (deutsch, englisch und französisch), und es können sich bis zu acht Spieler an einer Weltmeisterschaft beteiligen. Der WM-Modus bietet die Original-Gruppeneinteilung des World Cup '94 in den USA. Wem diese Auslosung schon zu ausgelutscht ist, der kann aber auch seine eigene Ziehung vornehmen und so eine neue WM spielen. Die Spielzeit läßt sich dabei individuell zwischen 2 und 20 Minuten einstellen, außerdem gibt's einen Punktspiel-, einen Freundschaftsspiel- und einen Trainingsmodus, der sich besonders eignet, um perfekte Freistöße und Elfmeter zu üben. Die Grafik von **Sierra Soccer** ist gut; flüssig bewegen sich die Pixelkicker auf dem übersichtlichen Spielfeld. Auch die Steuerung ist sehr einfach zu beherrschen. Gut gelöst sind Standardsituationen wie Eckbälle oder Freistöße. Durch eine vom Ball wegführende Linie läßt sich das Zuspiel zum Mitspieler relativ genau planen. Allerdings ist die Musik etwas düdelig, und die akustische Zuschauerkulisse während des Spiels hört sich sehr nach Tonstörung an. Etwas daneben ist auch die Kopierschutzabfrage, für die stets das ausführliche viersprachige Handbuch durchsucht werden muß.



◀ *Gute Leistung schützt nicht vor Auswechslung*



▲ *Sierra Soccer: Es gilt nicht die Regel "drei Ecken, einen Elfer", sondern der Eckball muß an den Mann gebracht werden*

Sensible Soccer

Ebenfalls für alle Amiganer ist **Sensible Soccer** von Sensible Software zu empfehlen. Dieses Game bietet ein sehr ausführliches, ebenfalls viersprachiges Handbuch, in dem für alle Anfänger sogar die Fußballregeln genau erklärt sind.

Nachdem man sich für einen der vielen Spielmodi entschieden hat, einen der 64 europäischen Spitzenklubs oder eine der 34 Nationalmannschaften ausgewählt hat, wird man sich erst mal verwundert die Augen reiben und erstaunt die winzigen Spieler betrachten. Die Minidarstellung der Akteure gewährleistet jedoch einen sehr guten Überblick über das Spielfeld. So lassen sich genaue Pässe spielen, weil man immer sieht, wo sich ein günstig postierter Mitspieler befindet.

Die Spieler wuseln in einem ungeheuren Tempo über das Spielfeld, lassen sich aber mit Hilfe eines Joysticks gut steuern. Gerade die Geschwindigkeit macht den Reiz von Sensible Soccer aus, und der Spielspaß erreicht im Zweispielermodus seinen Höhepunkt. Jürgen und ich hatten einen Riesenspaß, und der Schweiß floß im Testraum genauso stark wie im Glutofen von Dallas oder in der Sauna von Chicago bei Bertis Buben. Sensible Soccer gibt's auch für CD32 und PC. Allen die schnelle Action im Computerspiel und auf dem Fußballplatz lieben, ist das Game auf jeden Fall zu empfehlen.

▶ *Sensible Soccer: Kleine Männer, flottes Spiel*

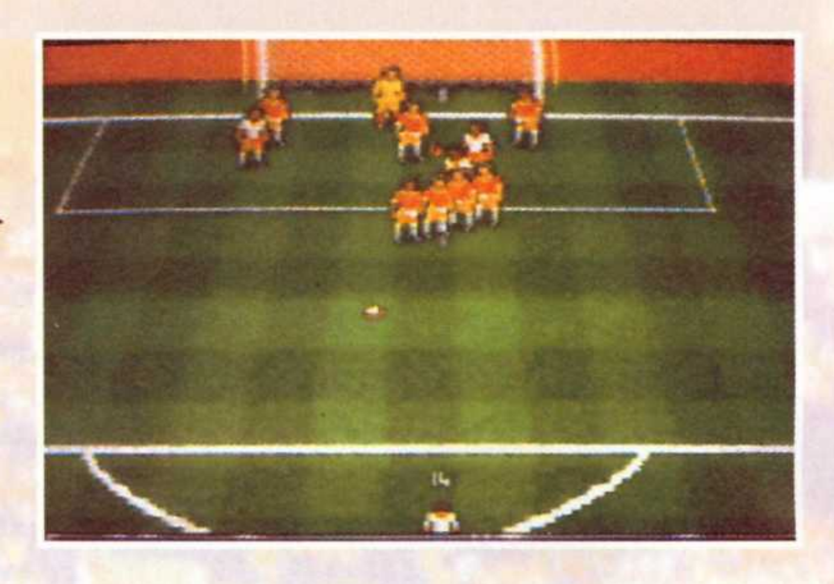


◀ *Sensible Soccer: Uuund jetzt der Ausgleichstreffer...?*



▲ Gooooolll!

▲ Kick Off 3:
◀ Taktischer Fußball in Schrägdraufsicht



World Cup Striker: Beim Freistoß am gegnerischen Strafraum sind Spezialisten gefordert ▶

World Cup Striker: 64 Nationalmannschaften stehen
▼ zur Wahl



Empire Soccer 94

Empire Software hat pünktlich zur WM eine neue Soccer-Simulation für den PC auf den Markt gebracht. Systemvoraussetzung ist allerdings mindestens ein 386/40. **Empire Soccer 94** ist aber auch sonst keine gewöhnliche Fußballsimulation. Es geht hier in erster Linie um rasante Action und weniger um Wirklichkeitsnähe. Das Ganze ist den Jungs von Empire Software gut gelungen.

Die Akteure, die der Lederkugel nachjagen, sind sehr groß animiert, was zur Folge hat, daß der Spielfeldausschnitt sehr klein gehalten wurde. Dadurch hat man oft nur den ballführenden Spieler auf dem Monitor. Dann fällt es schwer, eine Anspielstation zu finden. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: dribbeln oder den Ball nach vorn schießen und auf das Schicksal hoffen, das ja angeblich hier und da schon einmal ausgeholfen haben soll.

Bevor man sich auf dieses Spiel einläßt, hat man die Qual der Wahl zwischen verschiedenen taktischen Aufstellungen und Spezialfertigkeiten wie Bananenflanke, Super-Tackling oder Gewaltschuß. Kennt man bereits die Variante, die der Gegner gewählt hat, erleichtert das natürlich die eigene Taktikentscheidung. Empire Soccer 94 bietet einen WM-Modus, in dem alle 24 teilnehmenden und vier weitere Mannschaften integriert sind. Es kann also auch hier die WM nachvollzogen werden. Besonders witzig sind die kurzen Animationen nach einem Torerfolg. Wie in einem Comic-Strip werden nacheinander jubelnde Spieler, der Trainer und ein ratloser oder tränenüberströmter Torwart gezeigt. Für Spieler, die taktische Raffinesse und gutes Paßspiel mögen, ist Empire Soccer sicherlich nicht zu empfehlen, aber wer lustige Action mag, für den ist es bestimmt ein Gewinn.

Kick Off 3

Das Softwarelabel Anco hat sich auch mächtig ins Zeug gelegt, um zur WM eine neue Simulation in den Handel zu bringen. So entstand **Kick Off 3** für PC, PC-CD-ROM, Amiga und das CD32. Unser Beitrag bezieht sich in erster Linie auf die PC-Version:

Nach einigen Startproblemen – ständig war zu wenig Arbeitsspeicher vorhanden – konnte das Spiel nur über den Joystick gesteuert werden; der PC reagierte nicht mehr auf die Tastatur. Hat man allerdings einen Joystick zur Hand und das Spiel läuft erst einmal, dann erwartet den Spieler eine sehr realistische Simulation. Es ist möglich, vier verschiedene Wettbewerbe zu spielen: WM-Endrunde, Liga-Pokal- und Freundschaftsspiele. Man

Name	Hersteller	Muster von	Preis	System	Ansicht	Details	Note
Empire Soccer 94	Empire Software	Hersteller	ca. 70 DM	PC (386/25)	Vogelperspektive	WM-Modus, Trainingsmodus, 32 Nationalmannschaften, 5 verschiedene Techniken	9/Viertelfinale
Kick Off 3	Anco	Die Cassette	89,95 DM	PC (386/33)	schräg von der Seite	WM-Modus, Liga-, Pokal- und Freundschaftsspiele, Trainingsmodus, 32 Nationalmannschaften, Arcade- oder Simulationsmodus, Original-Spielernamen	9/Viertelfinale
Wembley Soccer	Audiogenic Software	Die Cassette	69,95 DM	Amiga 1200	Vogelperspektive	kein WM-Modus, Wembley-Liga, 64 Mannschaften, diverse Schiedsrichter, Replays aus anderer Perspektive Bild-im-Bild-Darstellung, keine Original-Spielernamen	5/Aus nach der Vorrunde
Sierra Soccer	Sierra	Bomico	79,95 DM	Amiga	schräg von oben	WM-Modus (Original-Gruppeneinteilung oder Ziehung) Trainingsmodus, Eck- und Freistöße durch Linie steuerbar, verfälschte Spielernamen	9/Viertelfinale
Sensible Soccer	Sensible Software	Die Cassette	59.95 DM	Amiga	Vogelperspektive	WM-Modus, Liga-, Pokal und Spezialwettbewerbe 100 Mannschaften, Original-Spielernamen,	10/4. Platz
FIFA Soccer	Electronic Arts	EA Deutschland	139,95 DM	SNES	isometrisch-schräg von der Seite	WM-Modus, Freundschafts- und Liga-Spiele, 30 Nationalmannschaften, keine Original-Spielernamen, Zeitlupe, Action- oder Simulation, keine Original-Spielernamen, Power-Balken zeigt Schußstärke an	11/Finale
World Cup Striker	Elite	Hersteller	149,– DM	SNES	schräg von oben	WM-Modus, Super Cup, Welt-Liga, Hallenfußball, Trainingsmodus, 64 Mannschaften, Original-Spielernamen, Zeitlupe	11/Finale
World Cup USA 94	US Gold	Die Cassette	159,95 DM	SNES	Vogelperspektive	WM-Modus (original oder frei wählbar), Menüführung durch Icons, Trainingsmodus, Freundschaftsspiele, 32 Mannschaften, keine Original-Spielernamen	11/3. Platz

◀ World Cup USA 94: Wer zahlt wohl die Bandenwerbung?

▲ World Cup USA 94: Der Ball tanzt dem Maskottchen Striker auf der Nase herum

◀ World Cup USA 94: Die Menüauswahl über Icons ist hübsch aber gewöhnungsbedürftig

kann unter 32 Mannschaften auswählen, die – jede für sich – eine individuelle Taktik aufweisen.

Für Standardsituationen sind 30 verschiedene Spielzüge programmiert. Im Trainingsmodus hat der Spieler die Möglichkeit, alle Fertigkeiten zu üben: Dribbeln und Schießen, Paßtechnik, Flanken und Freistöße. Ist man nach dem Training gut vorbereitet, kann man sich entweder für den Arcade-Modus entscheiden, der actionreiches Kicken bietet, oder man wählt den Simulationsmodus, in dem sämtliche FIFA-Regeln Gültigkeit haben.

Hat man sich durch die Optionen gekämpft und den Kader bestimmt, dann erfolgt der Anstoß. Eine Besonderheit bei Kick Off 3 ist die Darstellung der Spielfläche: Während bei allen bisher vorgestellten Programmen das Feld aus der Vogelperspektive dargestellt wurde, sieht man den grünen Rasen hier von schräg oben – ähnlich wie bei einer TV-Übertragung aus der Perspektive der Hauptkamera auf der Tribüne. So ist das Spiel vor allem für diejenigen ein Genuß, die Wert auf Taktik und Spielästhetik legen, aber nichts für Actionfans.

World Cup Striker

Natürlich läßt sich auch das SNES in ein elektronisches Stadion verwandeln. Und da ist ein Game von Elite keine schlechte Wahl: **World Cup Striker** bietet als Nachfolger von *Striker* einen Original-WM-Modus. Es ist möglich, Freundschaftsspiele zu absolvieren, wobei man die Mannschaft aus 64 Nationalteams auswählen kann. Außerdem winkt die Teilnahme am Super Cup oder an der Weltliga. Um dafür fit zu sein, sollte man eifrig den Trainingsmodus nutzen. An kalten Wintertagen ist es angebracht, in die Halle auszuweichen.

Elites Simulation lockt versierte Fußballspieler mit einer flüssig scrollenden Grafik und Akteuren, die sich mindestens so schnell bewegen wie Jürgen Klinsmann. Alle Aktionen auf dem Spielfeld werden von Schlachtgesängen und Jubelschreien auf den Rängen begleitet, daß es eine wahre Freude ist. Und auf die Replay-Funktion wollen vor allem sportschaugestählte Sesselfußballer nicht mehr verzichten: Alle besonders geglückten Spielzüge und Torschüsse können in Zeitlupe noch einmal wiederholt werden.

World Cup USA 94

U.S. Gold brachte das "offizielle Spiel zur Fußball-WM" heraus – **World Cup USA 94**. Vor allem eine Besonderheit unterscheidet dieses Game von allen anderen: Die Menüführung erfolgt durch liebevoll gezeichnete Icons, in denen das WM-Maskottchen Striker die Hauptrolle spielt. Zum Original-WM-Modus kann der Spieler seine eigene WM kreieren oder hart trainieren.

World Cup USA 94 bietet nahezu 50 verschiedene Soundeffekte vom Schiri-Pfiff bis hin zu brasilianischen Sambatrommeln. Die Spieler sind kleiner als bei Striker, bewegen sich aber noch schneller über das Spielfeld. Nett gemacht sind auch die Platzwahl mit einem Silberdollar und die Einblendungen der Schieds- und Linienrichterentscheidungen. Natürlich hat auch World Cup USA 94 eine Replayfunktion.

Brasilien Weltmeister!

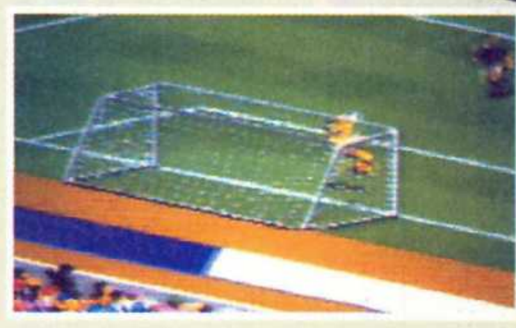
In einem dramatischen Endspiel besiegte Brasilien die Mannschaft aus Italien mit 3:2 nach Elfmeterschießen und holte sich als erste Mannschaft den vierten WM-Titel. Ausgerechnet Roberto Baggio war es, der seinen Elfer in die Wolken drosch und damit ganz Brasilien in einen Freudentaumel stürzte...

FIFA Soccer

Von Electronic Arts kommt das letzte Programm, das ich vorstellen möchte: **FIFA Soccer**. Es bietet eine völlig neue Art der Darstellung. Die Spielfläche wird dreidimensional von schräg hinten dargestellt. Diese Perspektive ermöglicht eine detaillierte Animation der Spieler. Allerdings können diese sich dadurch nicht so schnell bewegen, was besonders beim Dribbling einige Probleme machen kann. Das tut dem Spielspaß aber überhaupt keinen Abbruch, denn die Spieler sind allesamt technisch beschlagen, bieten alle Finessen vom Hackentrick über den Flugkopfball bis hin zum Volleyschuß. Auf Knopfdruck kann man den Akteur zum Sprint zwingen, und nach erfolgreichem Torschuß wird er wie im richtigen Leben jubeln. FIFA Soccer ist etwas für Freunde des technisch guten Fußballs und mein erklärter WM-Favorit vor World Cup USA 94 und Maskottchen Striker. ■

Dirk Anhof/sma

▲ FIFA Soccer bietet eine völlig neue Art der Spielfelddarstellung





▲ FIFA Soccer: Strafraumszenen, technische Kabinettstückchen und Torwartparaden machen den Reiz dieses Spiels aus



▲ Wird in Zukunft eine Simulation genau so aussehen wie eine Fernsehübertragung?



Shareware

Kleine Kosten, großer Spielspaß

Wenn es um das Thema Shareware- und Public-Domain-Spiele geht, dann schauen die anderen ASM-Redakteure immer gerne in Richtung PC. Zugegeben: Spiele wie Commander Keen oder das Spiel aus der gleichen Schmiede, dessen Namen man besser nicht mehr erwähnt, sind echte Knaller. Aber die Low-Cost-Spiele auf dem Amiga sind nun wirklich auch nicht zu verachten.

Häufig sehe ich in den Leserbriefen von Amiga-Besitzern den Vorwurf, wir würden uns zu wenig um Shareware- und PD- (respektive FD für "Free Distributable") Games für ihren Rechner kümmern. Da der Wunsch der Leser so etwas wie ein Befehl ist, bekommt Ihr nun in dieser Ausgabe Einblicke in eine der größeren Disk-Serien.

Die Time-Serie

Neben der "allgewaltigen" Fish-PD-Reihe (man muß Fred Fish Hochachtung zollen, inzwischen sind die 1000 voll), gibt es einige Serien, die zwar auch bekannt, aber anscheinend nicht so berühmt sind. Zu ihnen zähle ich mal die Time-Serie, die über hervorragende Programmsammlungen verfügt, zu denen Autoren aus aller Herren Ländern beitragen.

Natürlich kommen Überschneidungen vor. So findet man auf der Time auch schon einmal Programme, die schon in anderen Serien aufgetaucht sind, aber meistens kann man durch die Time zu einer anständigen Programmsammlung gelangen.

Auf jeweils 10 Disketten befinden sich in der Regel zu zirka 40 Prozent Spiele, darunter allerdings komplette Disks ohne etwas anderes. Ich habe mir mal den Inhalt der in den letzten Monaten erschienenen Disks angeschaut und stelle Euch die markantesten Games vor.

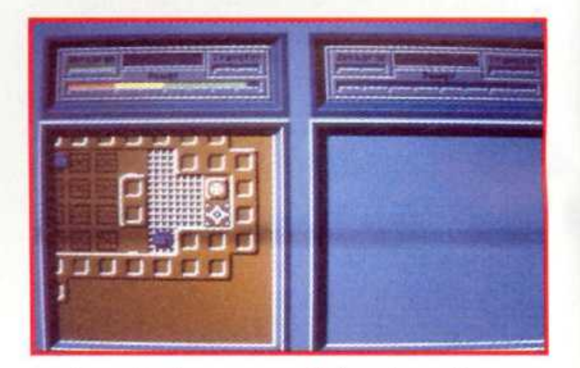
Die Disketten der Time-Serie sind offiziell unter anderem über die folgenden Händler und Clubs zu beziehen: Amiga-Club, Coburg / APS-Electronic, Steimbke / Amiga User Group, Switzerland / G. von Thienen, Berlin / Hager-Soft, Marl-Sinsen / Hirsch & Wolf, Neuwied / Pro Video Electronic, Aschaffenburg / Rhein-Main-Soft, Oberursel / W&L-Computer, Berlin.

Wir bedanken uns für die Zusendung der Disketten bei APS-electronic, Sonnenborstel, 31634 Steimbke.

ParaDroid II (Time #210)

Das Spiel **ParaDroid** hat einen kommerziellen Vorgänger, muß sich hinter diesem aber nicht verstecken. Man befindet sich auf einem Raumschiff, das in mehrere Ebenen unterteilt ist. Die Roboter des Schiffs haben gemeutert und bringen die Mission in Gefahr. Der Spieler steuert einen "Anti-Robot-Roboter", der zu Anfang nur über ungenügende Ausrüstung verfügt. Die jeweilige Ausrüstung des eigenen und der gegnerischen Robots wird durch ein Punktesystem angezeigt, das jede Spielfigur mit sich trägt. Um die Gegner zu schlagen, muß man Energie sammeln (Feuerknopf drükken) und dann einen Robot mit schwächerer Ausrüstung "anrempeln". Dadurch zerstört man ihn, bekommt aber gleichzeitig einige seiner Punkte gutgeschrieben. Das kann allerdings auch schiefgehen, wenn man in einem der Räume auf einen Übergegner trifft.

ParaDroid II ist eine Mischung aus Action und Strategie. Es wird mit dem Joystick gespielt. Viel Grafik darf man nicht erwarten, allerdings ist das Gameplay sehr gut, vor allem, wenn man zu zweit spielt.



▲ *Den Robotern auf der Spur in "ParaDroid"*



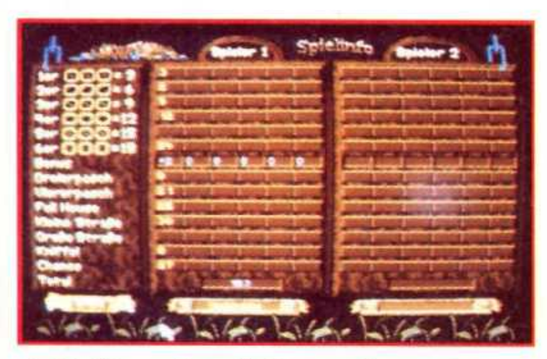
Kurzinfo:

ParaDroid II, von: **Marc S. Peter (USA)**, Programmart: **Giftware (freie Auswahl der Gebühr)**, für alle Amigas.

SuperKniffel V3.0 (Time #234)

Kniffel ist ein Würfel- und Denkspiel, das auch unter dem Namen Yahtzee bekannt wurde. Eine grafisch besonders ansprechende Computervariante stellt **SuperKniffel** dar, das inzwischen in der Version 3 vorhanden ist.

Drei verschiedene Spiele kann man anwählen: Einer-, Dreier und Sechserkniffel. Beim Einer- und Dreierkniffel können bis zu vier Mitspieler teilnehmen, beim Sechserkniffel zwei. Gespielt wird nach den offiziellen Regeln,



▲ *Yahtzee in schönster Computer-Form: SuperKniffel 3.0*

man würfelt also mit fünf Würfeln und trägt die Augenzahl passend in eine vorgegebene Liste ein.

SuperKniffel besitzt speicherbare Highscore-Listen, unterstützt externe Musik-Module im MED-Format, wird mit der Maus und der Tastatur gespielt und arbeitet im Multitasking. Es bietet neben dem eigentlichen Spiel noch Würfelstatistiken, verschiedene Würfelfrequenzen, Druckersteuerung und ist leicht auf HD zu installieren. Und das Wichtigste: Es macht Spaß.



Kurzinfo:

SuperKniffel V3.0, von: **Flashlight-Star-Software**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **30 DM**, **für alle Amigas**.

Monopoli, Dart, Autoschlange, Beans (Time #243)

Die Time-Disk 243 ist eine richtige Spielesammlung. Das erste Spiel ist **Monopoli** (mit "i" aus Copyright-Gründen). Worum es geht, brauche ich wohl



▲ *Auf der Time zu finden: Monopoli...*

nicht zu erklären, nur soviel: Bis zu vier Mitspieler können teilnehmen, davon können drei "Computer-Player" sein. Das Spiel besitzt alle Merkmale des Gesellschaftsspiels und läßt sich als Pseudo-Brettspiel für lange Abende einsetzen. Das Spielfeld ist zwar auf die Maße des Monitors begrenzt, durch korrekte Grafik aber dennoch gut zu erkennen. Autor Markus Junginger spricht in seiner Anleitung davon, daß er das Game beim Aufräumen seiner Platte gefunden habe, ein Ergebnis früherer Programmierarbeit. Meiner Meinung nach sollte er öfters mal die Platte aufräumen, vielleicht findet sich noch das eine oder andere Schätzchen...



Kurzinfo:

Monopoli, von: **Markus Junginger**, Programmart: **Freeware (keine Gebühren)**, weitere Angaben: **für alle Amiga**.

▲ *... und Autoschlange, damit man weiß, wer im Stau ist, außerdem...*

Autoschlange wäre ein wunderbares Reisespiel für Kinder – wenn es den portablen Amiga gäbe. Es müssen Autokennzeichen geraten werden, das Programm gibt die Kennzeichen vor, man selbst nennt den zugehörigen Ort. Eigentlich nichts Besonderes und doch interessant, da auch die Kennzeichen der neuen Bundesländer berücksichtigt worden sind. Deut-schland zum Kennenlernen, könnte man auch sagen.



Kurzinfo:

Autoschlange, von: **Meik Woyke**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **10 DM**, **für alle Amigas**.

Die Shareversion enthält einiges an Material, die Vollversion alle Kennzeichen Deutschlands. Gespielt wird mit der Tastatur.

▲ *...Dart, ein Spiel für Pfeilwerfer sowie...*

Kurzinfo:

Dart, von: **Markus Junginger**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **10 DM**, **benötigt Arp- oder ASL-Library** (ab AmigaOS 2).

Dart ist kein Spiel im eigentlichen Sinn, sondern ein Hilfsprogramm für Darts-Spieler, das die Rechnerei mit den Punkten übernimmt. Das Multitasking-Programm baut das Punktesystem von verschiedenen Dart-Spielen auf und ermöglicht die Berechnung und Anzeige des jeweiligen Spielstands.

Das Programm ist Shareware, in der Vollversion sind Spezialversionen des Darts-Spiels enthalten.

Was macht man, wenn die Killertomaten angreifen? Ist doch klar: Man bekämpft sie mit Bohnen. Jedenfalls im Spiel **Beans**. Hier geht es darum, eine Bohnenfarm aufzubauen und sich zum reichsten Boh nenfarmer aufzuschwingen. Verschiedene Schwierigkeiten wie wechselnde Aktienkurse, angreifende Nachtschattengewächse und Probleme mit der Belegschaft machen die Sache nicht gerade leicht. Viele Aktionsmöglichkeiten und ein witziges Gameplay – das findet sich in Beans. Ernstnehmen sollte man das Ganze jedoch lieber nicht – siehe Killertomaten...



Kurzinfo:

Beans, von: **Scherz-Software**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **k.A.**, **für alle Amigas**.



▲ *...Beans – der Kampf gegen die Killertomaten*

Superspiele-Pool (Time #248)

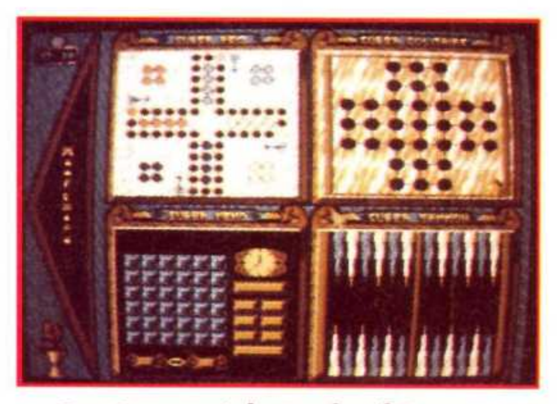
Auf der Time #248 befindet sich eine komplette Spielesammlung. Es handelt sich dabei um vier bekannte Brettspiele, die für den "Betrieb" im Computer umgesetzt wurden:

Laß dich nicht reizen ist das Pendant zum bekannten Brettspiel "Mensch ärgere dich nicht". In dem grafisch gelungenen Spiel können wie beim Vorbild bis zu vier Mitspieler ihr Glück versuchen. In der Vollversion können drei Spieler durch "Computer-Pseu-



Kurzinfo:

Superspiele-Pool V1.0, von: **Flashlight-Star-Software**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **30 DM**, **für alle Amigas**.



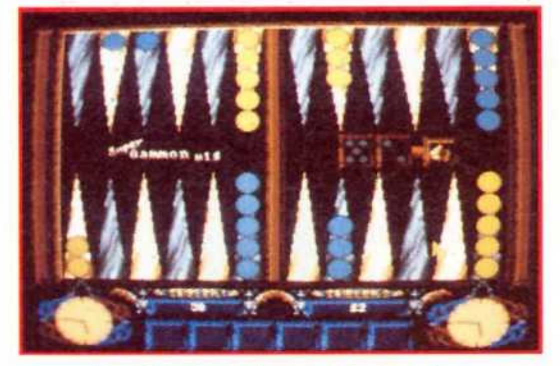
▲ *Der Superspiele-Pool auf Time #248 enthält "Laß dich nicht reizen"...*



▲ *...und SuperSolitaire für Einsiedler, außerdem...*



▲ *...SuperMemo für Gedächtnismonster und...*



▲ *...last but not least SuperGammon für den Abend zu zweit*

dos" ersetzt werden. **SuperSolitaire** ist von der Aufmachung her seinem Vorbild ebenfalls ebenbürtig, gespielt wird nach den bekannten Regeln, insgesamt sind aber drei Spielvarianten anwählbar. **SuperMemo** ist die Umsetzung des bekannten Bilderrätsels. Wählen kann man zwischen einer 4x4, einer 6x6 oder 8x8 großen Grafikmatrix, eine Zeitoption ist ebenfalls enthalten. **SuperGammon** schließlich ist eine optisch und spielerisch ansprechende Variante des bekannten Brettspiels, auch hier wird nach den Originalregeln gespielt.

Alle Programme sind grafisch sehr gut gelungen, beim Sound gibt es die Möglichkeit, eigene Musikstücke im MED-Format einzubinden. Für die Registriergebühr von 30 DM bekommt man alle Spiele in erweiterter Form.

Gunny Go (Time #252)

Das Programm **Gunny Go** auf der Time #252 ist ein nettes kleines Plattformspielchen für Freunde schneller Reaktionen. Ihr müßt einem kleinen Pixelmännchen helfen, viele Goldstücke einzusammeln. Verfolgt wird der Gnom durch einen "Karlsson-vom-Dach"-Verschnitt" mit Propeller auf dem Kopf und herumwuselnden Gegenständen. Gesteuert wird mit dem Joystick, Grafik und Sound sind ganz ansehnlich. Allerdings benötigt das Spiel relativ viel Rechenzeit, so daß auf "Normal-Amigas" andere Programme beendet werden müssen.

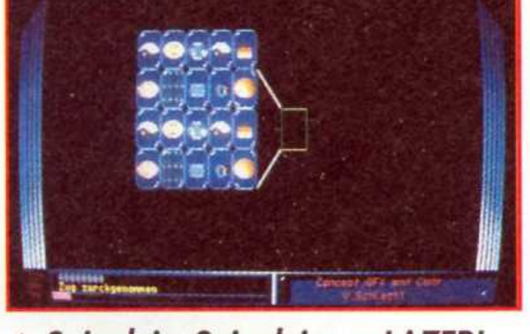


▲ *"Gunny Go" heißt hier die Devise*



Kurzinfo:

Gunny Go, von: **Bernd Schwarzmann**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **10 DM**, **für alle Amigas**.



▲ *Spieglein, Spieglein... – LAZER!*

LAZER (Time #257)

Eine Abart des fast schon legendären Brettspiels Mah-Jongg findet sich auf der Time #257 mit **LAZER**. Auf einem Brett liegen Spielsteine durcheinander, allerdings in jeweils doppelter Ausführung. Um die Steine in Mah-Jongg-Manier zu entfernen (also immer zwei gleiche), muß man "Spiegel" aufstellen, über die ein auszulösender Laserstrahl vom ersten zum zweiten Stein gelangt. Auf diese Weise gilt es, daß Spielfeld leerzuräumen. Durch eine vertrackte Mischung der Steine ist das jedoch gar nicht so einfach. LAZER ist eines der "gehobenen" Denkspiele. Obwohl hier zwei bekannte Spielideen miteinander vermischt wurden, ist das Konzept des Spiels doch irgendwie neu. Fazit: Gute Aufmachung und gutes Spiel.



Kurzinfo:

LAZER, von: **V.Schlecht**, Programmart: **Spend-Ware** (Beitrag an gemeinnützige Organisationen wie WWF, Amnesty International, UNICEF – Spendenquittung an Autor), **für alle Normal- und ECS-Amigas** (AGA nicht getestet).

Mine Runner (Tme #281)

Wer "Lode Runner" kennt, kennt auch **Mine Runner**. Das Plattformspiel der einfachen Machart besitzt ein großes Plus: Es macht immer wieder Spaß.

Mine Runner ist – wie gesagt – ein "Lode Runner"-Clone. Es geht darum, ein Männchen über Plattformen zu jagen und Goldstücke oder Diamanten einzusammeln. Um das Ganze nicht zu einfach zu machen, jagen finstere Gestalten hinter dem Sammler her und versuchen, ihn zu killen.

Die Plattformen sind durch Leitern oder Hängeseile verbunden, so daß man überall hinkommen kann – leider können die Gegner das auch. Um ihnen eine Falle zu stellen, kann man im Boden Falltüren erschaffen, in die die anderen Jungs reinfallen. So ist es möglich, über sie wegzulaufen, allerdings kann man auch in die eigene Falle tapsen. Sind alle Findlinge eingesammelt, erscheint eine Ausgangsleiter in das nächste Level, die es noch zu erreichen gilt. Mine Runner ist ein hektisches Spiel. Es wuselt nur so auf dem Bildschirm, die gute Reaktion ist gefragt. Die Grafik ist etwas dünn, der Sound auch, aber das Spiel macht Heidenspaß.

▲ *Durch die wilden Minen: Mine Runner*



Kurzinfo:

Mine Runner, von: **Matthias Bock**, Programmart: **Freeware**, **für alle Amigas**.

SuperSpiele-Pool (Time #285)

Der zweite SuperSpiele-Pool enthält eine exzellente Umsetzung des Bauern-skats sowie ein ausführliches Spielequiz.

Bauernskat ist die Zwei-Mann-(Frauen-)Version von Skat. Gespielt wird nach den Regeln des Bauernskats; wer sich mit den Regeln nicht so gut auskennt, kann im Spiel ein Hilfefenster anfordern. Grafisch ist "Bauernskat" sehr gut gelungen, gespielt wird einfach mit der Maus – bis auf einige wenige Tastatureingaben.

Im **Spielequiz** werden bis zu vier Spieler mit Fragen zu den Themen Allgemeines, Sport, Musik, Erdkunde, Geschichte, Menschen und Film befragt, Gewinner ist, wer zuerst das Ziel erreicht. Außerdem sind "Spiele im Spiel" integriert, z.B. 17+4 oder Memory. Bis zu 1200 Fragen können integriert werden, eine eigene Lernfunktion übernimmt das. Sound gibt es von eingebauten MED-Modulen, diese können gegen eigene ausgetauscht werden.



▲ *Der zweite SuperSpiele-Pool mit Bauernskat...*



▲ *...und dem Spielequiz*



Kurzinfo:

SuperSpiele-Pool, von: **Flashlight-Star-Software**, Programmart: **Shareware**, Registrierung: **30 DM**, **für alle Amigas**.

That's not the end, my friend

Nun, alles hat ein Ende, nur die Wurst hat zwei. Das Ende dieses Artikels ist langsam erreicht, das der Amiga-FD- und Shareware-Spiele noch lange nicht. Wie es mit weiteren Serien aussieht, welche Hits dort zu finden sind, das beleuchten wir in einer weiteren Ausgabe. Und dort finden CD-ROM-Besitzer auch eine Übersicht über die wichtigsten CD-ROMs im Bereich Spiele. Bis dann.



Blitz aus der Tasche

Apogee und Jump'n'Runs – das ist ein Begriffspaar wie Eisbein und Sauerkraut oder Schmidt und Feuerstein. Das neueste Werk aus der amerikanischen Shareware-schmiede heißt HOCUS POCUS.



▲ *Über allen Pilzen herrscht (noch) Ruh'*

Zauberlehrlinge haben's schwer – so viel wissen wir alle. Wenn sie nicht gerade Besen zu Wasserträgern umschmieden, dann hat der Meister bestimmt eine andere unangenehme Aufgabe für sie. Hocus Pocus, dem Helden des neuesten Spiels aus dem Hause Apogee, geht es nicht anders. Er ist nämlich verliebt und möchte sich gerne mit der schönen Popopa verloben, aber leider will die ihn erst erhören, wenn er seine Gesellenprüfung abgelegt hat. Und die hat's in sich.

HOCUS POCUS

PC, Registrierung: **59,95 DM**, Hersteller: **Apogee/Moonlite Software**, USA, Muster von: **CDV.**

Der Vorsitzende der Magiergilde braucht einen Mann fürs Grobe, um einigen zauberpolitischen Gegnern kräftig einzuheizen. Da kommt Hocus Pocus mit seinem Wunsch nach einer schnellen Prüfung gerade recht: Nur mit einem magischen Blitzwerfer in der Tasche wird er auf den Weg ins feindliche Leben geschickt – wo Drachen, Dämonen, Kobolde und andere Widersacher in hellen Scharen auf ihn lauern. Der Rest ist typisch Apogee. Jump'n'Run in insgesamt 27 Levels und drei Episoden wartet auf diejenigen, die sich registrieren lassen. Das erste Kapitel kommt dabei wie immer umsonst als Shareware, und die gewohnte Steuerung läßt von Anfang an keine Fragen offen. Wie immer ist das Scrolling gut, ebenso wie Sound und Grafik. Die kommt sogar mit 256 Farben daher, was allerdings nicht unbedingt ein Vorteil ist. Man kann darüber streiten, aber meinem Geschmack nach bleibt die Qualität der Nur-16-Farben-Grafik der ersten Keen-Serie einmal mehr ungeschlagen.

Zwischenspeichern ist erneut nur für den jeweiligen Levelanfang möglich, und das ist das entscheidende Manko des Spiels. Weil der Schwierigkeitsgrad diesmal ziemlich knackig ausgefallen und von Continues weit und breit nichts zu sehen ist, könnte selbst das Interesse von Fans schnell erlahmen.



ANNEHMBAR

Urteil: 8

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	8
Dauerspaß:	4
Preis/Leistung:	10

Gewohnte Apogee-Qualität, aber nichts wirklich Neues

MYSTIC TOWERS

– Coming Soon –

PC, Hersteller: **Apogee/Steve Hovelroud**, USA/Australien, Muster von: **Hersteller.**

Je oller, desto doller

Erinnert sich jemand an Baron Baldric? Richtig: Das ist ein weiterer Shareware-Pixelheld, der im Schatten von Keen und Konsorten beachtliche Qualitäten entwickelte. Und sein aktuelles Abenteuer, **Mystic Towers**, kommt wahrscheinlich noch vor Erscheinen dieser Ausgabe in die Regale der Versender.

Die Story: Nach seinen zahlreichen gefährlichen Abenteuern regiert Baron Baldric mit milder Hand sein kleines Reich, als eines Tages eine Abordnung aus dem Dorf bei ihm auftaucht. Zwar ist ihr Herrscher grau geworden, doch die Untertanen wissen ganz genau, daß immer noch nur Baldric mit dem mächtigen Zauberstab umgehen kann, der dem Land eine Periode des Friedens brachte. Und so bitten sie ihn, noch einmal die Wanderstiefel zu schnüren, um eine Reihe von Türmen zu inspizieren, deren Bewohner – finstere Monster – immer häufiger Frauen und Kinder belästigen.

Gesagt, getan: Unser adeliger Senior macht sich auf in ein Schrägdraufsicht-Abenteuer, das nur wenig mit den üblichen Apogee-Jump'n'Runs zu tun hat. **Mystic Towers** ist statt dessen ein Adventure mit kleinen Rätseln und Geschicklichkeitselementen. Es gilt, den guten Baron durch die labyrinthartigen Etagen der verschiedenen Türme zu lenken, Schlüssel und verborgene Türen zu entdecken und so nebenbei die "Monstergeneratoren" zu zerstören, um dem Spuk mit den unheimlichen Wesen ein Ende zu bereiten.



▲ *Internationaler Meister '94 im Käferspringen: Baron Baldric*

Wieder einmal wird Humor groß geschrieben: Es ist einfach eine Augenweide, wie der alte, gebrechliche Held schon mal ins Schnaufen gerät, wenn's ganz besonders heiß hergeht, wie er sich alle paar Minuten am Allerwertesten kratzt und wie er endgültig ins Torkeln gerät, wenn er an einer gefundenen Weinflasche nippt. Und auch das Lösen der Rätsel macht eine Menge Spaß – die eine oder andere Überraschung sorgt immer wieder für gute Laune.

Anders ist's mit der technischen Umsetzung: An der Grafik ist zwar nichts zu mäkeln, aber die Steuerung läßt bei den Geschicklichkeitssequenzen doch ein wenig zu wünschen übrig. Und der Sound macht echt Probleme. Glück haben vielleicht die SoundBlaster-Besitzer: Aus einer doch recht gängigen Pro Audio Spectrum war aber außer einem kaum modulierten Krächzen nichts herauszuholen. Das wird hoffentlich bis zur Release in Deutschland anders.

Daß es ein wirklich unterhaltsames Spiel werden wird, daran ändert die geäußerte Kritik trotzdem nichts. Mit rund 60 Mark wird es zum gewohnt günstigen Preis zu registrieren sein. Und dann bleibt uns ja auch noch das Warten auf das ebenfalls angekündigte 3D-Rennspiel *Wacky Wheels* (siehe Interview, S. 114). Ich bin jedenfalls gespannt.

Augenschmaus

Ohne Sommerloch

Bei uns in der Redaktion wird sehr oft vom Sommerloch oder von der Saure-Gurken-Zeit gesprochen, weil sich bekanntlich im Sommer mit Neuerscheinungen nicht allzuviel tut. Nicht so in der Filmbranche, hier gibt's immer reichlich Futter für die Guckerchen.



▲ *Kevin Costner tanzt in "Wyatt Earp" diesmal nicht mit dem Wolf,...*

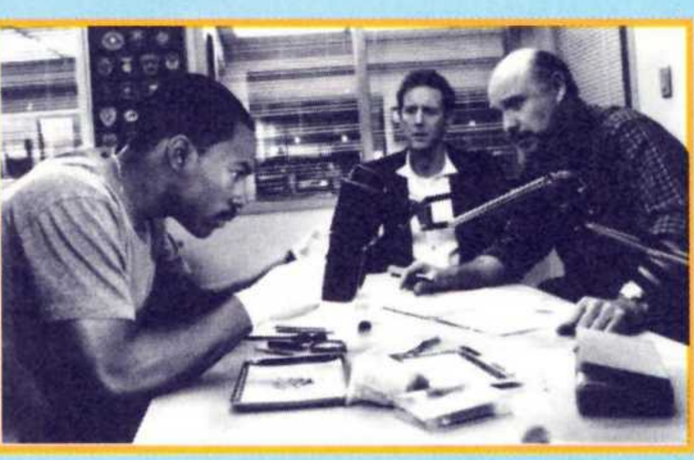
In diesem Monat gibt es wieder ein buntes Sammelsurium aller möglichen Film-Genres. Wir haben für Euch die interessantesten Neuerscheinungen herausgesucht.

Der Cop ist wieder da

Viel Action und bestimmt wieder einiges zum Lachen bekommt man mit dem dritten Film über den Beverly-Hills-Polizisten Axel Foley, der von **Eddy Murphy** gespielt wird. In **Beverly Hills Cop III** hat Chaoten-Cop Foley wieder einen Spezialfall am Hals: Ein mieser Gangster liegt ihm besonders am Herzen, und nach vielen Recherchen glaubt er, endlich am Ziel zu sein und den Verbrecher dingfest machen zu können. Die Falle schnappt zu – und das Ganze entwickelt sich zu einem Desaster. Nicht nur, daß der Kerl entwischt, er bringt auch noch Foleys Chef um.



▲ *...sondern eher aus der Reihe!*



▲ *Eddy Murphy hält in Beverly Hills Cop III nach einem Mörder Ausschau*

Der Gangster flüchtet in Richtung Beverly Hills. Also macht sich Foley auf in sein altes Revier, "freudig" erwartet von seinen Kollegen und begrüßt von seinem Freund Billy Rosewood (gespielt von Judge Reinhold). Zusammen gehen die beiden auf die Jagd nach dem Ober-Gangster, eine Jagd, die sie unter anderem in das Durcheinander eines Vergnügungsparks führt. Wer die Eddy-Murphy-Filme kennt, der weiß, was ihn erwartet. Regisseur John Landis ("Die Glücksritter", "Der Prinz aus Zamunda" – beide ebenfalls mit Eddy Murphy –, "American Werewolf") hat den Film wieder voll auf den Hauptdarsteller zugeschnitten. Lockere Sprüche und viel Action sind also zu erwarten. Meine Meinung: Unbedingt anschauen!

Costners Cowboy-Kapriolen

Der wilde Westen läßt **Kevin Costner** anscheinend nicht mehr los. Nach "Der mit dem Wolf tanzt" hat sich Costner nun eine weitere Paraderolle auf den Leib schreiben lassen. Er spielt im gleichnamigen Film den berühmten Sheriff **Wyatt Earp**, der durch die Schießerei am O.K.-Corral berühmt wurde.

Im Gegensatz zu den früheren Helden-Verfilmungen über unerschrockene Männer, heißgeschossene Pistolenläufe und schwitzende Pferde versucht Regisseur Lawrence Kasdan, die Figur Wyatt Earp (Costner) so realistisch wie möglich darzustellen. Angefangen bei der Jugend, in der Earp von seinem Vater lernt, daß das Wichtigste im Leben die Familie und die Gerechtigkeit sind, zeigt der Film den Werdegang eines "Westernhelden", dessen Heldenhaftigkeit wohl eher der Dichtung entspringt. Earp durchlebt Jahre der Unruhe und des Schmerzes und wird zu einem harten, unbeugsamen Gesetzesmann.



▲ *In "No Surrender" geht's dem*
▼ *Gesundheitswesen an den Kragen*



In weiteren Rollen kann man Dennis Quaid und Gene Hackman erleben, weitere bekannte Namen sind Mark Harmon und Isabella Rossellini. Erscheinen wird der Film Anfang September in den Kinos. Mein Tip des Monats.

Neue Videos

In **No Surrender – Schrei nach Gerechtigkeit** gehen Ray Liotta und Kiefer Sutherland als Ärzte eines Staatskrankenhauses für Kriegsveteranen auf die Barrikaden. Der Grund: schlimme Zustände in der Klinik, in der Patienten in Kammern gesperrt, Herzschrittmacher auf dem Schwarzmarkt verhökert und dringende Operationen einfach nicht durchgeführt werden. Das Ganze ist eine



▲ *Wer "Hexina" begegnet,*
▼ *hat nichts als Probleme*



bitterböse Komödie im Stile von M.A.S.H., in der aufgezeigt wird, wie Amerika mit seinen ehemaligen Helden umgeht. (Columbia Tristar Home Videos, FSK ab 12 Jahre.) Klingt auf jeden Fall interessant.

Wie man bei der Schwärmerei für das weibliche Geschlecht ziemlich in Schwierigkeiten kommen kann, zeigt die Komödie **Hexina**. Hotel-Portier Matt Welsh (Arye Gross) freut sich auf die Ankunft seines heimlichen Stars Hexina (Claudia Christian), eines Top-Fotomodells. Irgendwie schafft es Schwerenöter Matt, sehr nahe (sogar verdammt nahe) an Hexina heranzukommen, nicht ahnend, was er sich da aufgehalst hat. Das Mädel hat nämlich die unangenehme Angewohnheit, so manchen Mann vom Leben zum Tode zu befördern. – Wer auf schräge Komödien steht, kommt bei Hexina bestimmt auf seine Kosten. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 12)



▲ *Bruce Willis sorgt in "Tödliche Nähe" wieder für viel Schrott und Trümmer*

Action Star **Bruce Willis** ist wieder da. In **Tödliche Nähe** (Originaltitel "Striking Distance") spielt er einen heruntergekommenen Cop, der Zweifel an der Festnahme des Frauenmörders von Pittsburgh hat. Als er wieder mal zu weit seine Klappe aufreißt, wird er kurzerhand zur Wasserschutzpolizei strafversetzt. Sein Einwand, der Falsche säße auf der Anklagebank und der wirkliche Mörder sei ein Cop, wird abgetan. Zwei Jahre vergehen, und alles scheint vergessen, bis plötzlich wieder reihenweise junge Frauen bestialisch ermordet werden. Das Komische: alle stammen aus dem Umfeld von Cop Hardy (Willis). Kein Wunder, daß der Haudegen wieder aktiv wird.

Wer Bruce Willis und seine Filme kennt ("Stirb langsam", Teil I und II, "Last Boy Scout", "Hudson Hawk"), der weiß, was ihn erwartet: Viel Gewalt, aber auch viel Spannung und Action. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 16.) Das Richtige für Action-Fans.

Woody Allen, bekannt für geistreiche, kritische, oft bissige und humorvolle Filmwerke, hat wieder zugeschlagen. In **Manhattan Murder Mystery** geht sei-



▲ *War es Mord oder nicht? In Woody Allens Komödie weiß es keiner so genau*

ne (Film-)Frau Carol (Diane Keaton) auf die Jagd nach einem angeblichen Mörder. Eine Nachbarin der beiden kommt unter mysteriösen Umständen ums Leben, sie verdächtigt den Ehemann der Toten. Hausfreund Ted unterstützt sie in dieser Auffassung, Allen als Verleger und Ehemann Larry findet es zu Anfang lustig, später eher lästig. Doch wie das Leben so spielt, Carol hat voll ins Schwarze getroffen...

Allens Komödie um Beziehungskisten, Verdächtigungen, Hausfreunde und gefährliche Mörderjagden ist einfach sehenswert. Situationskomik und aberwitzige Dialoge benötigen allerdings ein feines Gespür für Filme dieser Art. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 12.) It's cool, man.

Jean-Claude Van Damme, Star aus vielen Kampfsport-Filmen, spielt in seinem neuesten Werk wieder einmal den Rächer der kleinen Leute. **Ohne Ausweg** heißt das Werk, in dem Van Damme einen Ausbrecher spielt, der Unterschlupf auf der Farm von Clydie (Rosanna Arquette) findet. Clydie ist Witwe und lebt in beständiger Angst vor Finanzhaien, die ihr die Farm wegnehmen wollen. Bankräuber Sam (Van Damme) stellt sich den Verbrechern in den Weg und wird dabei selbst von der Polizei gejagt.



▲ *Van Damme haut wieder drauf:*
◄ *"Ohne Ausweg"*

Viel Action, Blut, Schweiß und Tränen sind in "Ohne Ausweg" vereint. Man muß nicht unbedingt Van-Damme-Fan sein, um sich den Film anzusehen; wer Action mag, kommt auf jeden Fall ganz gut auf seine Kosten. (Columbia Tristar Home Video, FSK ab 16.)

Viel Zauberei und Magie gibt es in **Hocus Pocus**, einer Komödie um Hexen und Halloween. Drei Schwestern (Bette Midler, Sarah Jessica Parker und Kathy Najimy), die sich ehemals als Hexen zu erkennen gaben, wurden vor 300 Jahren zur Strecke gebracht. Drei Kids von heute sorgen in der Nacht zu Halloween dafür, daß diese Hexen wieder erscheinen. Sie machen dem Städtchen Salem die Hölle heiß und bereiten den Einwohnern ein Halloween-Fest, das diesen noch lange im Gedächtnis bleiben wird. Die Kids und die sprechende Katze Binz müssen alles aufwenden, um dem Spuk ein Ende zu bereiten.

▲ *Bette Midler zeigt in "Hocus Pocus", was Hexen so alles können*

Eine Hexe zu spielen, das ist eine Rolle für "Furiosa" Bette Midler. Wie das Märchen um Zauberei und Magie ausgeht, das ist schon sehenswert (Buena Vista Home Video, FSK ab 12). Der Filmtip für die ganze Familie.

So, das war wieder viel fürs Auge. Mal sehen, was uns im nächsten Monat auf den Tisch flattert, einige Ankündigungen versprechen heiße Highlights. Bis dann, Eure Vera.

Musik, zwo drei vier

Wenn Du denkst, daß MTV und VIVA gut sind, dann schau Dir erst einmal an, was Du mit diesem Musik-Programm alles machen kannst: Bei Video Jam bist Du Dein eigener Regisseur!

Das ist jetzt mal eine echt witzige Idee: Bastel Dir Deine eigenen Videoclips zusammen, komplett mit fetziger Musik, abgedrehten Zeichentrick-Charakteren und einem Drehbuch, das Du selbst schreiben kannst. Klingt gut? Ist gut! Und wenn Du damit fertig bist, kannst Du Deinen Freunden zeigen, daß die Jungs vom Fernsehen noch viel zu lernen haben.

Das Ganze ist im Grunde sehr einfach (allerdings nur, wenn Du schon ein bißchen Englisch kannst, denn das Prog wird leider nicht übersetzt). Aber egal, auf jeden Fall klickst Du in Deinem Office erst mal das Regal mit der Musik an. Von Rock und Rap über Oldies und Klassik bis zu internationalen Songs und einer ziemlich wilden Mischung aus der Abteilung "Rest der Welt" findest Du reichlich Titel in einer Jukebox.

Sobald Du Dich für eine Lala entschieden hast, darfst Du Dir ein Hintergrundbild aussuchen, in dem die Action stattfinden soll. Ob Western-Saloon, Dschungeldorf oder einsame Lagune – Auswahl über Icon-Menüs gibt es reichlich.

Im Schauspieler-Menü warten dann jede Menge abgefahrener Typen darauf, Star in Deinem Video zu werden. Knuffelhunde und -katzen, Muskelprotze, eine ganze Abteilung Frankensteinmonster inklusive Knochenmann und Zombie, schwimmende Viecher vom Kraken bis zur Meerjungfrau, Saloongirls und Kicherhexen – was immer Du Dir wünschst, es ist vorhanden (das heißt, alles außer Michael Jackson, Peter Schmitz und Ute Lemper, glaube ich...). Alle Kandidaten kannst Du vortanzen lassen, aber nur den sieben besten bietest Du schließlich die Chance ihres Lebens.

Soweit ist ja nun alles noch nicht weiter aufregend. Die Hauptsache kommt nämlich erst. Sobald Du alle Vorbereitungen getroffen hast, geht's ab ins Studio. Hier findest Du jetzt alles vor, was Du in den Eingangs-Screens ausgewählt hast und kannst nun manipulieren, daß es eine wahre Pracht ist. Den Stars z. B. verpaßt Du ein paar nette Spezialeffekte: Du kannst sie durch die Szenen wandern oder sie rein- und rausfliegen lassen, verzerren, verwirbeln, in verschiedene Raster auflösen und noch eine ganze Menge mehr Unsinn mit ihnen anstellen. Hier ist Phantasie gefragt – und ein bißchen Musikalität, denn schließlich soll die Action ja auch in einem gewissen Zusammenhang zur Musik stehen (haben Musikvideos nun mal so an sich).

▲ Wo soll der Spucknapf hin?

▲ Das Büro



▲ Den hat's aber erschreckt

Das Szenario verschönerst Du noch mit diversen Requisiten (Kakteen, Noten, Pötten, was auch immer die Icons hergeben). Diese Teile kannst Du genauso verrückt durch die Gegend schwirren lassen wie auch die Stars. Laß Dir ruhig mal 'ne hübsche Choreographie einfallen. Alle Aktionen werden über einfache Mausklicks gesteuert. Du kannst so lange probieren, bis Du mit dem Resultat zufrieden bist, dann erst wird eine Szene in das Video aufgenommen. Abspeichern kannst Du Deine Clips natürlich auch und dann fürchterlich damit angeben.

▲ Cowboy hoch das Bein im Takt

Bis Du so perfekte Videos machst wie die im Regal liegenden Beispiele, braucht es natürlich etwas Übung. Aber weil es so irre viele Features gibt, mit denen Du einen Clip gestalten kannst, wird die Arbeit mit Video Jam auch nicht so schnell langweilig.

Damit Du allerdings in den Genuß dieses Progs aus der "EA*Kids"-Reihe kommst, sollte Deine Soundkarte auf IRQ 7 stehen, sonst drehst Du einen Stummfilm (in diesem Fall nicht sonderlich witzig). Eine Möglichkeit, hier auf einen anderen Interrupt zu gehen, besteht nämlich dummerweise nicht. "Böse, böse Programmierer", kann man da nur sagen. "Merken, und nächstes Mal besser machen."

VIDEO JAM

PC (386/25, 2 MB RAM, 9 MB auf Festplatte , Maus, unterst. alle gängigen Soundkarten), **100 DM**, geplant für: **CD-ROM, Mac**, Hersteller: **Electronic Arts**, USA, Muster von: **Electronic Arts**, England.

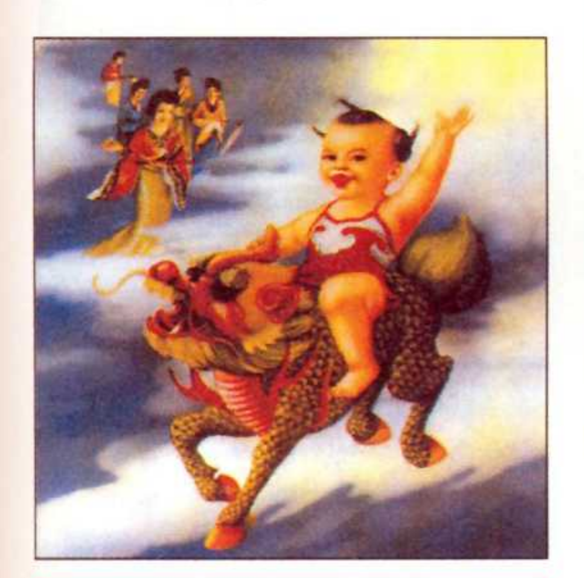


CDs mit Musik

Sparprogramm

Keine Bange, nächstes Mal gibt's wieder neue Musik auf zwei Seiten. Nur diesmal war eben so viel Software da, daß ein paar aktuelle Scheiben erst nächsten Monat ausführlich besprochen werden. Hinten runtergefallen sind: die Nomads mit "Powerstrip" und Dr. Feelgood mit "Down at the Doctors". Werden aber nachgeliefert – versprochen.





Stone Temple Pilots
Purple (Atlantic Records)

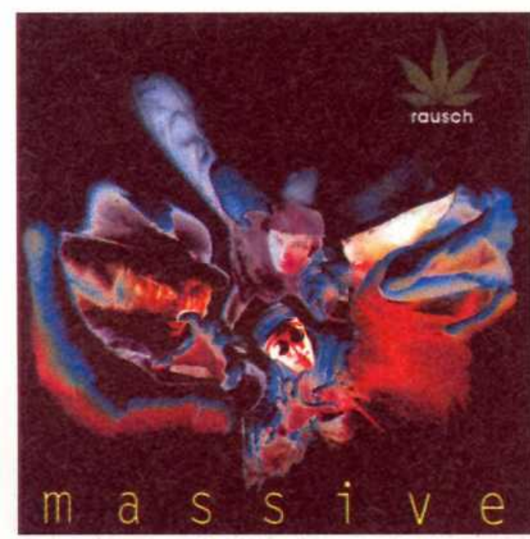
Junge, sind die laaangsaaam geworden. Streckenweise klingen die 1-A-Grunger fast so, als wollten sie den Doom neu erfinden. Na ja, die "Core" (letzte Scheibe von STPilots) war aber auch ein Aushängeschild der Extraklasse. So in diese Richtung gehen die letzten Tracks *Silver Gun Superman* und *Army Ants* von der "Purple". Natürlich haben sie die Distortion an der E-Gitarre auch bei den anderen Songs auf volle Pulle, doch irgendwie ist die Wut gewichen. Jetzt klingt man eher gemäßigt sauer und ungewohnt gefühlsbetont. Am Schluß versteckt sich noch ein Bonustrack, der nur als Verarschung gemeint sein kann. Im Stile von Dean Martin besingen sie ihr zweites Werk "Our Second Album". Trotz aller Kritik, die die Stone Temple Pilots an dieser Stelle einstecken müssen: Auch hier geht's ab, nur auf einer anderen Schiene. Gegen alle Erwartungen ist es mehr eine Scheibe für die vertraute Zweisamkeit, oder die angehende....? Aber Achtung, dann nicht zu laut, gelle.

»Schmuse-Grunge«



Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Versand, Hamburg, zur Verfügung gestellt.





Rausch
Massive (Phonogram)

Rausch machen keinen Hehl daraus, woher sie ihre Songs ziehen: Ganja. Überall wo man auf und im Cover hinsieht, steckt das kleine grüne Blättchen. Egal. Auf jeden Fall machen die Members der Band erstklassigen Rock aus Deutschland – und das nicht erst seit gestern. So ungefähr wie die reichlich bekanntgewordenen Fury in the Slaughterhouse, nur eben schon etwas länger. Wer Rausch noch nicht kennt, sollte sie sich schleunigst mal reintun. Kein massives Gebrettere, sondern gut getimt mit einem Hang zum Psychedelischen. Gitarrenenthusiasten kommen bei "Massive" voll auf ihre Kosten. Saubere Breaks und Soli, die so richtig den kleinen empfindlichen Punkt im Trommelfell finden. Danke Rausch, ganz großes Lob für Massive. Von mir gibt's 'ne Auszeichnung.

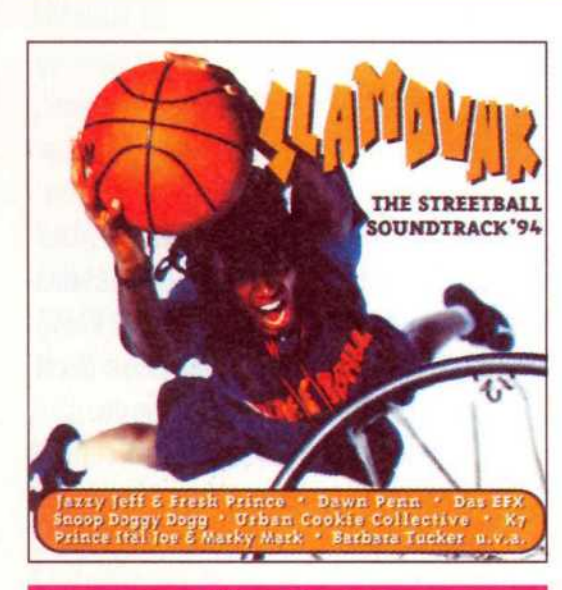
»Erstklassig«



Beastie Boys
Ill Communication (Capitol Rec.)

Ich rechne ja bei Beastie-Boys-Scheiben mit allem – grundsätzlich! Dachte ich bisher. Aber daß sie Jazz, Funk, Disco, Punk und französischen Dancefloor gnadenlos plündern, das lag nun wirklich nicht in meiner Vorstellungskraft. Klar, Leute, wir reden hier immer noch von den Jungs, die beinhart rappen und fiese Gitarren einsetzen. Die Boys sind nur ein bißchen variationsreicher geworden. Den Beat haben sie noch genauso drauf wie immer seit der ersten Scheibe. Die Lyrics laufen unter dem Motto "extrem jugendgefährdend". Mütter und Nachbarn werden den Baß lieben. Der wummert sogar so richtig sauber durch Bunkerwände. *Sabrosa* ist so ein spezieller Fall. Ein Instrumental mit schöner Fuzz-Gitarre und einem Groove, der Dir ohne Umwege in die Knie geht. Endlich mal Hip Hop, der sich außer mit wüsten Beschimpfungen auch mit der Musik beschäftigt. 20 Tracks sind drauf, wobei aber nicht jeder ein Hit ist. Trotzdem eine lohnende Anschaffung.

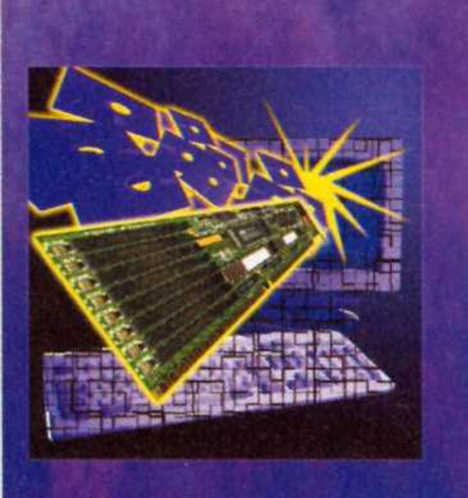
»Rap-Opas drehen auf«



Slamdunk
Soundtrack (Warner Music)

Ui, das ist natürlich 'n Hammer. Hip Hop, Ragamuffin und Dancefloor gemixt auf einen Sampler. Nee, da läuft irgendwas falsch. Dabei sind die Sachen nicht mal schlecht. Aber mir geht's auf jeden Fall so, daß ich mit jedem Song in eine neue Stimmung gerissen werde. Für kleine Parties in der bescheidenen Hütte kann man die Scheibe bestens verwenden, aber so im Auto oder einfach so über das gute heimische Stereo ist's Geschmackssache. Klingt für mich so nach verspoilertem GTI mit 300-Watt-Anlage vor 'nem Ampelrennen. So in Richtung Buuffbuuff. Mitspieler sind auf jeden Fall: Reza E & Larry N Mike, Angela Winbush, Das Efx, Prince Ital Joe, Dawn Penn, Basicly Sonic, Jazzy Jeff & Fresh Prince, Stevie V:, Snoop Doggy Dogg, Cunnie Williams, 2 Ruff, Barbara Tucker, K 7, Double Pac Urban Cookie Collective, Bürger Lars Dietrich, KRS-One, The Wascals.
Ich passe hier mal: Macht Euch selbst 'n Urteil.

»Selbstfindung«



Hardware

CD-i startet zum Großangriff

Nicht alle naselang ein neues System, sondern eine Idee so lange konsequent unterstützen, bis sie sich irgendwann durchgesetzt hat – das könnte ein Motto von Philips sein. In diesem Sinne verschafft der Elektronikmulti seinem CD-i-System derzeit mit massig Fernsehspots sowie neuer Hard- und Software kräftig Rückenwind.

Mit dem Werbeslogan "Philips invents for you" will der Elektro- und Elektronikkonzern, der seinen Hauptsitz seit über einem Jahrhundert im niederländischen Eindhoven hat, an alte Traditionen anknüpfen: In den sechziger Jahren entwickelte Philips die Compact-Cassette, in den Siebzigern war es die Bildplatte, und Anfang des vergangenen Jahrzehnts schließlich entsprang die Compact-Disk (CD) den Köpfen von Philips- und Sony-Ingenieuren. Zwischendurch war man gemeinsam mit Grundig noch an der Entwicklung von Video 2000 beteiligt – dem seinerzeit technisch besten, aber leider glücklosen Videoband-Standard.

Und nun: "Compact Disk Interactive", oder kurz CD-i. Na ja – um genau zu sein: Das System gibt es nicht erst jetzt, sondern bereits seit rund zwei Jahren. Aber erst seit April dieses Jahres eröffnet das MPEG-"Full Motion Video"-Modul (FMV) den CD-i-Geräten eine ganz neue Welt digitalisierter Vollbild-Animationen.

Philips setzt voll auf CD-i und schert sich nicht darum, daß auf dem Markt der interaktiven Bildschirmunterhaltung bereits etliche Systeme um die Käufergunst kämpfen. Aber Mega CD hin, Play Station her, kaum jemand kann jetzt bereits ein so lange ausgereiftes System mit so vielen Anwendungsbereichen und – das muß einmal gesagt werden – so benutzerfreundlicher, hervorragend eingedeutschter Software vorweisen wie Philips. Anders als etwa Segas CD-Konsole ist das CD-i nicht primär für den Spieleeinsatz konzipiert worden, sondern als Multimedia-Unterhaltungs- und Informationsgerät für die ganze Familie. Dementsprechend gibt es zur Zeit auch noch mehr Software vom Typ "Renaissance in Florenz" oder "Wie das Rhinozeros zu seiner Haut kam" als etwa rasante Spiele. Das liegt nicht an eingeschränkten Hardware-Möglichkeiten (das CD-i ist dem Mega CD in puncto Grafik klar überlegen; mit FMV mischt es sogar in der Spitzengruppe mit), sondern am Konzept. Heute sagt der Begriff "Multimedia" auch Leuten außerhalb der EDV-Schickeria etwas – jetzt haben möglicherweise auch Anwendungen wie das große Lexikon auf dem Bildschirm bessere Chancen als noch vor einem Jahr. Dank FMV wird es in Zukunft für das CD-i kaum ein Thema geben, das sich nicht durch pfundweise Video-Animationen aufpeppen und attraktiv machen ließe.



▲ *Hi, mein Name ist 450!*



▲ *Schöner teurer 350er...*

Mehr als eine Spielemaschine

Wenn es um Spiele auf dem CD-i geht, dann konnte man in der Vergangenheit nur doppelt die Stirn runzeln. Einmal, weil es nur eine sehr geringe Auswahl an Games für das System gab, und zum anderen, weil die verfügbaren Spiele kaum einen verwöhnten Daddler von irgendeinem Stuhl hauen konnten.

Das ändert sich jetzt langsam – und es gibt bereits die ersten Games, die mit FMV arbeiten. Die CD-i-Version von *The Seventh Guest* beispielsweise ist der PC-Version in puncto sanfte Bewegungen und Virtual-Reality-Eindruck klar überlegen. Der Spiel-Sound kommt direkt vom CD-Audiotrack – so etwas geht auf dem PC zwar auch, siehe *Der Patrizier*, aber es spricht sich bei den PC-Softwareleuten erst langsam rum.

Um den Spielemarkt, den man bisher noch nicht so richtig in den Griff bekommen konnte, stärker anzugehen, hat Philips jetzt mit dem Modell **450** soeben ein neues CD-i-Gerät auf den Markt gebracht. Es kommt im CD32-Look daher und zielt auf eine junge, spiel- und videofilmorientierte Kundschaft. Die kleine "CD-Truhe" kostet 699 DM, das FMV-Modul schlägt noch einmal mit 399 DM zu Buche. So kriegt man für etwas mehr als 'nen Tausi ein komplett MPEG-taugliches CD-i-System, das gegenüber seinen quaderförmigen großen Geschwistern richtig preiswert aussieht.



▲ ***Kinder-Programme sind eine besondere Stärke des CD-i-Systems. Mit diesem Controller kommen Kinderhände prima klar***

Weil wir gerade bei den Geräten sind: Im HiFi- und Fernseh-Laden kriegt man außer dem 450er noch die Modelle 210/20 für rund 1300,– DM und 220/40 für 899,–. Das passende FMV-Modul will jeweils mit zusätzlichen 399 Germanendollars bezahlt werden.

Die Player verarbeiten neben den CD-i-Programmen auch Photo-, Audio- und Grafik-CDs (CD-G). Als Ausgänge stehen bei allen Geräten eine Buchse für TV-Antennensignal und ein PAL-Video-Out-Anschluß in einer SCART-Buchse, außerdem ein paar Cinch-Pöppel für Audio-Out zur Verfügung. Das Spitzenmodell 220/40 hat zusätzlich einen SVHS-Ausgang und einen Kopfhöreranschluß. Die Bedienung erfolgt bei 210 und 220 standardmäßig mit einem Infrarot-Controller, der über einen integrierten Mini-Joystick verfügt. Das Modell 450 hat eine Kabel-Fernbedienung. Alternativ lassen sich an alle Geräte per Kabel so feine Sachen wie Trackerball, Text-Tastatur oder Maus anschließen.

Zum Abspeichern von Spielständen haben die CD-i-Player eine Art intelligenten nichtflüchtigen Speicher eingebaut: Der abgespeicherte Inhalt wird automatisch dem richtigen Spiel zugeordnet. Die preiswerteren Modelle 450 und 210 verfügen nur über 8 kByte dieses Speichers; der edle 220er bringt 32 kByte mit.

Für Entwickler und kommerzielle Multimedianer gibt es über die drei erwähnten Player hinaus noch die erstaunlichsten Wundermaschinen, so zum Beispiel den tragbaren 350er mit Fünfeinhalbzoll- (14 cm)-Aktiv-LCD-Schirm. Das schnuckelige Dingelchen kostet leider stolze 3800,– DM; das passende FMV-Modul haut noch mal mit 700,– rein. Auch der 602 mit zusätzlichem integriertem Diskettenlaufwerk ist ein echtes Profi-Gerät.

Tele-CD-i

Alle Player sind bereits von Haus aus auf Vernetzung angelegt. Philips plant derzeit unter dem Arbeitstitel "Tele-CD-i" ein europaweites Info-, Einkaufs- und Entertainment-Netz, für das sich der CD-i-Player mit der Telefonleitung verbinden läßt. Eine erste Erprobungsphase mit Test-Teilnehmern läuft bereits in Holland.: Ein Versandhaus hat eine Katalog-CD mit Benutzerführung und Artikel-Grafiken herausgebracht, die bei der Bestellsitzung dann jeweils durch aktuelle Sonderangebote über die Leitung ergänzt wird. Unser Eindruck: ein ähnlicher Ansatz wie Btx, aber durch die Möglichkeiten der CD ungleich attraktiver.

Als weiteres Projekt ist ein dicker Fernseher mit eingebautem CD-i-Player geplant. Sicher eine bequeme Sache, aber das klassische Wohnzimmer-Puschenkino hat zumindest in Deutschland bislang noch nicht als Hort der Interaktivität geglänzt. In dieser Richtung ist schon mal eine Rechnung nicht aufgegangen – man denke an die Bauchlandung der Telekom mit der geplanten Vertreibung von Btx-Fernsehtastaturen.



▲ *Das aktuelle Spitzen-Heimmodell 220/40*



▲ *Pfoten hoch: Der neue Infrarot-Ballermann fürs CD-i wird in dieser Form wahrscheinlich nicht in Deutschland zu haben sein*

Der PC-Markt wartet

Vielleicht liegt der Durchbruch in einer anderen Ecke: Bereits jetzt gibt es CD-i-Hardware-Emulatoren für Entwicklerzwecke. Gemeinsam mit Partnerfirmen arbeitet Philips zur Zeit an einer CD-i-Steckkarte für den PC, die auch für den Heimanwender erschwinglich sein soll. Ein Double-Speed-Laufwerk für PC-Programme, MPEG-CDs und CD-i-Anwendungen? Das wäre mehr als sensationell und könnte den Multimedia-Markt möglicherweise neu aufmischen.



GAME-MAN

Game-Boy-Spiele in Farbe? Schneller Blick auf den Kalender – nein, das ist nicht die April-Ausgabe. Ein kleines Zusatzmodul zum Super Nintendo macht's möglich, die Minimodule der tragbaren Keksdose mit einem vernünftigen Joypad, in Farbe auf einem großen Monitor zu spielen.

Darauf haben nicht nur Screenshot-geplagte Redakteure gewartet – ein System, mit dem Game-Boy-Spiele auf den Fernseh-Bildschirm "projiziert" werden. Der Super Game Boy ist die ideale Ergänzung für alle diejenigen, die beide Nintendo-Systeme besitzen – SNES und Game Boy.

Zugegeben, für SNES-Grafik-verwöhnte Anwender ist die Magergrafik des Game Boy auch auf einem Fernseher ein ziemlicher Rückschritt. Aber die Modulkosten sind hoch, und der Super-Game-Boy-Adapter hält einige Features bereit, um die Spiele zusätzlich aufzuwerten. Zunächst jedoch die schlechte Nachricht. Der Adapter ist bisher nur in den Staaten und in Super-Famicon-Bauform zu erhalten. Auf einem PAL-SNES versagt er kläglich den Dienst. Lediglich durch die Hardwareänderung mit dem Umbausatz von Arjay Games (ASM 3/94) und einem zurechtgeraspelten Gehäuse war der Adapter zur Zusammenarbeit zu bewegen. Eine offizielle deutsche PAL-Version des Super Game Boy ist jedoch in Vorbereitung.

Boy in a Box

Hardwaremäßig besteht der Plug-in-Game-Boy aus einem Modulslot, etwas Elektronik, einem DSP und einem 2 MBit großem Betriebssystem. Nach dem Einschalten erscheint die grafische Ansicht eines Game Boy mit dem berühmten grünen LCD-Fensterchen in der Mitte. Nach einigen Sekunden meldet sich das Modul mit dem gewohnten Piepser und der Copyrightmeldung, und man kann das gewünschte Game über das SNES-Joypad spielen. Das Betriebsystem hält jedoch noch einige andere Gimmicks bereit. Durch gleichzeitiges Drücken der R- und L-Taste erscheint ein spezielles Super-Game-Boy-Menü am Bildschirm. Hier lassen sich verschiedene Palettenvoreinstellungen anwählen, die den vier Grundfarben der Game-Boy-Spiele zugewiesen werden können. Über einen speziellen Menüpunkt lassen sich auch eigene Paletten definieren. Die Belegung des Joypads kann ebenso geändert und den Bedürfnissen des Spielers angepaßt werden. Zu guter Letzt ist es möglich, den Hintergrundbildschirm frei zu wählen oder mit einer Art Mario Paint selbst zu gestalten.

SUPER GAME BOY

Super NES, **ca. 120 DM**, Hersteller: **Nintendo**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ *Die US-Version: Paßt nur mit Hardwarebastelei in PAL-Konsolen*

Alle alten GB-Cartridges lassen sich mit 4 Farben, speziell gekennzeichnete brandneue Spiele sogar mit 256 Farben nutzen! Einziger Nachteil: Das Game paßt nicht mehr in die Hosentasche...



Rendezvous der Klangwellen

Fünf Wavetable-PC-Soundkarten im Vergleich

Mit der Zeit wachsen die Ansprüche: Konnte vor zehn Jahren noch ein pfiffiger Quietschesound aus der internen Quäke einem PC-User Freude ins Herz schütten, so braucht es dazu heute schon naturgetreue Banjo-, Schlagzeug- oder E-Gitarrenklänge à la carte. Die Generation der Wavetable-Soundkarten ist erwachsen geworden, und wir haben einige der aktuellen Boards für Euch mit geschärften Spieler-Ohren getestet.

Klänge lassen sich auf vielerlei Weise erzeugen – klar, das weiß jeder, der schon einmal versucht hat, eine Sting-CD zu hören, während die kleine Schwester am Mittagstisch inbrünstig mit der Gabel auf dem Teller langkratzt. Aber auch wenn es um die elektronische Erzeugung von Klängen geht, gibt es mehrere Wege.

Die ehrwürdigen Ahnen unserer heutigen digitalen Synthesizer arbeiteten analog und erzeugten ihre Sounds mit Hilfe von Sinus-, Rechteck- und Rauschgeneratoren, Ringmodulatoren und anderen Zauberdingen der Transistorzeit. Das digitale Zeitalter brach in den frühen Achtzigern an und bescherte uns zunächst blassere Sounds, aber vielfältige Editiermöglichkeiten und kinderleicht einzusetzende Effekte. Die Ära der Heimcomputer kam, und mit ihr kamen billige Soundchips. Per Steckkarte erwachte 1987 auch der ursprünglich stumme PC zu akustischem Leben: Die *AdLib Synthesizer Card* war die erste Soundkarte, die weite Verbreitung fand. Mit Hilfe eines Yamaha-Chips machte sie Musik und benutzte dafür das Klangsyntheseverfahren der Frequenzmodulation (FM). Die kurze Zeit später entwickelte *SoundBlaster*-Karte von Creative Labs übernahm die Technik der AdLib-Musikmaschine und fügte ein einfaches 8-Bit-Sampling-System für Aufnahme und Wiedergabe digitalisierter Geräusche hinzu.

Bei allen späteren Soundkarten haben sich die Hersteller immer bemüht, zu diesen frühen Standards kompatibel zu bleiben. Aus 8-Bit-Samplern sind mit der Zeit raffinierte 16-Bit-Systeme mit leistungsfähigen Filtern geworden, die Aufnahmen in CD-Qualität verarbeiten können. Und damit die Musik "aus der Karte" nicht mehr ganz so nach Computer klingt, verwendet man neuerdings eine erschwinglich gewordene Technologie, die bei elektronischen Musikinstrumenten schon seit Jahren zum Einsatz kommt. Statt Klangfärbungen mit FM-Technik künstlich aufzubauen, benutzt man gesampelte Aufnahmefetzchen wirklicher Instrumente, deren isolierter Klangcharakter dann mit einem gewünschten Ton verbunden wird. Die Tabelle der verschiedenen aus Samples extrahierten Klangcharakteristika, die "Wave table", hat dem Verfahren seinen Namen gegeben.

Die erste bekannte PC-Soundkarte, die so arbeitete, war die "Ultrasound" von Gravis. Bei heutigen Wavetable-Karten wird die Klangerzeugung über MIDI-Treiber angesprochen. Karten dieser Art werden immer preiswerter. Es ist also nicht erstaunlich, daß auch immer mehr Spiele ihre FM-Musik, deren "computeriges" Klangbild zunehmend auf Überdruß stößt, durch Wavetable-taugliche MIDI-Songs ergänzen. Gerade aufwendige Spiele können durch Wavetable-Musik enorm an Atmosphäre gewinnen. Beispiele dafür sind neben vielen anderen etwa *die Siedler*, *Betrayal at Krondor*, *The 7th Guest* oder auch *Ultima VIII*. Mußte man sich beim Installieren eines Spiels noch vor kurzem entweder für "SoundBlaster" (Digi-Geräusche, FM-Musik) oder "MIDI" (edle Musik, keine Sprache/Geräusche) entscheiden, so kann man jetzt beides haben: Etliche aktuelle Soundkarten-Lösungen bieten eine Kombination aus beiden Welten.

Genug der Historie! Wir wollen Euch hier einige solcher Lösungen vorstellen und auch nicht verschweigen, was für eine Figur die einzelnen Karten speziell im Spielebereich machen.

Misch mal die Karten!

Alle hier vertretenen Kandidaten basieren auf 16-Bit-Samplern. Das heißt, sie können Dynamikwerte von 0 bis 65535 verarbeiten. Bis auf die *GameWave* von Orchid erlauben all diese Karten die Aufnahme und Wiedergabe von 16-Bit-Sound-Samples in Stereo mit einer Samplingfrequenz von maximal 44,1 kHz, was einer CD-Aufnahme entspricht.

Weil wir gerade über CDs reden: Sämtliche Karten im Test bieten Anschlüsse für verschiedene Typen von AT-Bus-CD-ROM-Laufwerken. Wer knapp an Steckplätzen ist, kann so den Controller seines CD-Drives gegen die Soundkarte austauschen. Allerdings ist es nicht in jedem Fall möglich, jeden Laufwerkstyp mit der für ihn günstigsten Kombination von Interrupt und DMA-Kanal an der Soundkarte zu betreiben. Speziell die Besitzer von Mitsumi-Double-Speed-Laufwerken, die normalerweise gern High-DMA benutzen, müssen (außer beim *SoundBlaster AWE32*) mit Geschwindigkeitseinbußen rechnen.

Da nicht alle Programme eine MIDI-Datenausgabe bieten, braucht man auch immer mal wieder den klassischen FM-Synthi nach *AdLib*-Strickmuster. Alle Testkandidaten bieten dafür eine Lösung – der dafür verantwortliche *Yamaha*-OPL-Chip ist entweder persönlich anwesend, oder er wird irgendwie emuliert.

Eine weitere Gemeinsamkeit unserer Testkandidaten: Alle verfügen über einen eingebauten Verstärker. An dessen Ausgang lassen sich kleine passive Lautsprecherboxen anschließen. Es ist allerdings auch bei allen möglich, das Klangsignal an einem unverstärkten Ausgang abzunehmen und etwa über die dicke heimische HiFi-Anlage wiederzugeben.

Hier noch zu jedem Produkt ein paar kurze Anmerkungen – wer es eilig hat, kann ja gleich zur Tabellen springen.

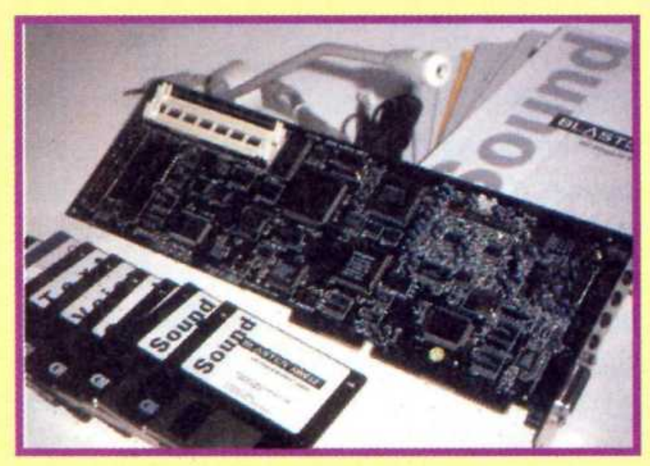
SoundBlaster AWE32

Das teuerste Produkt unseres Tests stammt von Ur-*SoundBlaster*-Erfinder Creative. Die **AWE32** war zur diesjährigen CeBIT vielleicht die am heißesten erwartete PC-Karte überhaupt. Ihre Technik entstammt großenteils dem *SoundBlaster 16 ASP*, von dem sie auch den Signalprozessor übernehmen durfte. Dieser ermöglicht so hübsche Dinge wie



▲ *Vorbildlich: Schritt-für-Schritt-Konfiguration mit Schritt-für-Schritt-Check bei der AWE32*

Nachhall, Chorus, Stereo-Basisverbreiterung oder Soundkompression. Der eingebaute Wavetable-Synthesizer EMU 8000 klingt ausgezeichnet – nur die *Ensoniq*-Synthis in Aztechs *Wave Power* und der *Video 7 Media FX* zeichnen die Instrumente noch ein bißchen feiner. Windows-Anwender dürfen sich be-



▲ *Die AWE32: viel Gewicht fürs Geld. Eher für Windowsianer als für Spieler geeignet*

sonders freuen, denn ihnen kommt der 512-kByte-RAM-Speicher der Karte (der sich mit SIMMs auf 28 MB erweitern läßt) zugute. Er erlaubt das Nachladen eigener Instrumente und die Zusammenstellung benutzerdefinierter Instrumentensätze.

Leider läßt sich dieser prima Synthi nur nutzen, wenn zwei Config-Treiber und ein speicherresidentes Programm (TSR) geladen sind, die den Zugriff erlauben. Die residente MIDI-Brücke braucht allein rund 48 Kilobytes; die zwei unentbehrlichen Treiber (wozu eigentlich? Das Handbuch schweigt sich aus, und daß man auf einen dritten, ebenfalls automatisch installierten Config-Treiber bei richtiger Jumperung tatsächlich verzichten kann, steht auch nicht drin...) schlucken noch mal rund 30. Da wird der Speicher selbst mit Hochlade-Tricks extrem knapp. Bei Spielen, die einen DOS-Extender benutzen, kommt das TSR-Programm von vornherein ins Schleudern – aus der Traum für *die Siedler*, *Raptor*, *X-Wing* und viele, viele andere Spiele, die *AWE-32*-Besitzer trotz Wavetable-Karte nur mit FM-Sound spielen können. Jammerschade! Unterm Strich: die optimale Karte für Windows, Spieletauglichkeit leider miserabel. Schade, denn diese Karte hat das beste Installations-, Konfigurations- und Diagnoseprogramm, das wir seit langer Zeit gesehen haben.

Aztech Sound Galaxy Nova 16 Extra und Wave Power

Die brandneue **Nova 16 Extra** ist die Nachfolgerin der guten alten *SG Pro 16*. "Wave Power" heißt der Wavetable-Synthesizer mit *Ensoniq*-Technologie, der als Tochterboard zum Draufstecken ausgelegt ist. (Dieses Huckepackverfahren stammt von *Creative* – die haben für ihre *SoundBlaster*-Karten den *WaveBlaster* entwickelt.) Das *Wave-Power*-Synthi-Modul klingt exzellent, bietet aber ausschließlich einen General-MIDI-Modus. Alle anderen Synthis im Test können zwischen General MIDI und einer



▲ *Aztech Sound Galaxy Nova 16 Extra: Müßt ihr noch dran arbeiten, Jungs...*

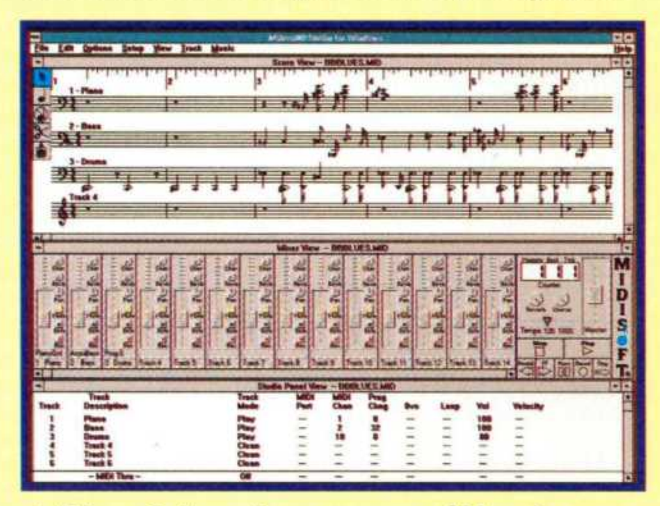
Emulation des *Roland-MT-32*-Synthi-Moduls umgeschaltet werden.

Wenn es das Wort "Katastrophe" nicht schon gäbe, müßte man es für die Installation der *Nova* extra erfinden. Wo hat man das schon mal gesehen, daß ein Konfigurationsprogramm den Rechner bei jedem zweiten Zugriff aufs EEPROM der Karte zum Absturz bringt? Selbst wenn der *SoundBlaster*-kompatible Modus einwandfrei eingestellt ist und hörbar funktioniert, behauptet das mitgelieferte Dia-



▲ *Aztech Wave Power: prima Huckepack-Synthi, auch für SoundBlaster geeignet*

gnoseprogramm, es könne ihn nicht finden. Das Entpack-Programm für die Installationssoftware läuft sinnigerweise unter Windows – weil Abstürze unter Windows bekanntermaßen mehr Dateimüll erzeugen als ein Bus voller Computerviren, und weil man mit nicht entpackten Setup-Programmen



▲ *Dieses Spitzen-Sequenzer- und Notationsprogramm gibt's als Dreingabe zur Wave Power!*

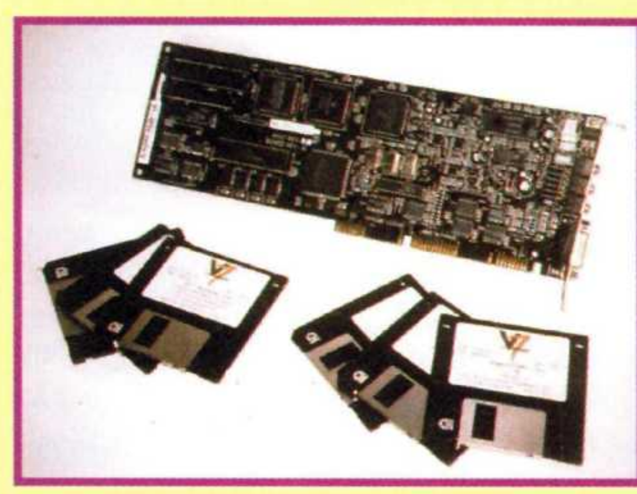
für DOS überhaupt nichts steuern kann. Schauder! Daß die Karte einigen sehr kritischen Programmen (etwa *Star Control II* und selbst dem *Nethack*-Sound-Support) klaglos vormachen kann, sie sei ein *SoundBlaster*, ist sicher ein Pluspunkt. Es gibt andere Programme, die mit der *Nova 16 E* dagegen stumm sind wie die Fische – beispielsweise *Epic Pinball*. Bei den "Siedlern" spielt die *Wave Power* zwar brav MIDI-Musik, die Digi-Kanäle der *Nova 16 E* bleiben jedoch schweigsam. Etliche andere Games verkrümeln sich beim Versuch, Sound auf die *Nova* zu schicken, abstürzenderweise ins Nirwana.

Selbst die absolut überragende Software-Ausstattung dieses Karten-Duetts kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß *Aztechs* Jüngste unter ärgerlichen Kinderkrankheiten zu leiden scheint.

Video 7 Media fx

Spea übernahm Grafikkarten-Altmeister *Video 7*, und eines der Kinder, das diese beiden jetzt gemeinsam aufziehen, ist die **Media fx**. Ihr Wavetable-Synthesizer ist, wenn man ganz genau hinhört, der beste im Test. Will man Spiele mit *AdLib*-Sound laufen lassen, so stellt man bei der *Media fx* einen Emulationsmodus ein, der dann einige Instrumente zu einer Art *AdLib*-Gedächtnisfeier zusammenrührt. Klingt reizvoll, aber natürlich nicht nach "echter" FM-Musik.

Die Installation ist auch hier leider kein Grund zur Freude, sondern eher zum Haareraufen: Windows- und DOS-Version der Konfigurationssoftware agieren lustig mit- oder gegeneinander, ohne daß die linke Hand zu wissen scheint, was die rechte tut. Unmengen an DMA-Kanälen und Interrupts müssen zugeordnet werden, wobei das Handbuch sich über viele wichtige Einzelheiten diskret ausschweigt. Natürlich kommen banale Selbstverständlichkeiten dafür um so ausführlicher dran. Hier steht das *Video-7*-Handbuch allerdings nicht allein da.



▲ *Video 7 Media fx: Edler Sound, aber Probleme mit etlichen Spielen*

Nicht alle Spiele erkennen die *Media fx* als "SoundBlaster" an, und manche ändern ihre Meinung erst dann, wenn man die Karte von MIDI- auf "FM"-Musik umschaltet. *Nomad* bringt seine Samples nur noch krächzend und spuckend hervor, ein paar andere Games treten in Schweigestreik.

Die *Media fx* ist eher eine Windows- als eine Spielesoundkarte. Ihr spitzenmäßiger Wavetable-Synthi entschädigt jedenfalls für manches Ungemach.

SoundWave 32 plus

Die US-Firma *Orchid* ist durch Grafikkarten bekanntgeworden. Die *SoundWave 32* war im vergangenen Winter eine kleine Sensation, litt aber unter teilweise etwas schwachbrüstigen Wavesamples. Ein neues Sound-ROM von *InVision* zusammen mit einem Software-Update führte dann zur **Sound-Wave 32 plus**, die gerade bei den Flöten- und Gitarrenstimmen deutlich sauberer klingt als ihre Vorgängerin.



▲ *Orchid SoundWave 32 plus: braves Kärtchen für alle (Anwendungs-)Fälle*

Das Herz der Karte ist ein Signalprozessor von *Analog Devices*. Er kümmert sich sowohl um die verschiedenen Arbeitsmodi der Karte als auch bei Bedarf um die Bereitstellung des *AdLib*-FM-Sounds. In Zukunft (mit den nächsten Software-Updates) wird er noch mehr zu tun bekommen als bis-

her: Hall, Stereo-Basisverbreiterung, Soundkompression und so weiter lassen sich dann nutzen.

Das Spielerherz erfreut sich an der wunderbaren Stabilität und Friedfertigkeit der Karte. Sie verträgt sich wirklich mit nahezu allen Spielen; ungerührt gibt sie gleichzeitig Digi-Geräusche im *Sound-Blaster*-Modus und MIDI-Musik in *MT-32*-Emulation oder im General-MIDI-Modus wieder. Nur *Star Control II* ziert sich und mag mit der tapferen Orchidee nichts zu tun haben. Aber was nicht gerade (wie etwa der Sound-Support zu *Nethack*) extrem hardwarenah abfragt, kommt mit der *SoundWave plus* klar.

GameWave

Die **GameWave** ist die "kleine Schwester" der *SoundWave*. Sie basiert auf der gleichen Technologie, nur fehlt ihr der Aufnahmeteil samt Emulation des *Microsoft Sound Systems*. Anders gesprochen: Sie ist eine Art *SoundBlaster* ohne Sampler, dafür aber mit einem kreuzbraven und herrlich stabil laufenden Wavetable-Synthesizer. Für die Spieletauglichkeit gilt das gleiche, was schon zur *SoundWave plus* gesagt wurde. Zwar wird die *GameWave* noch mit den alten ROMs der ersten *SoundWave*-Generation ausgeliefert, aber bei dem Preis... – außerdem gibt's ja für weniger als 'nen Hunni ein ROM- und Software-Update auf die neuen *InVision*-Samples.



▲ ***Orchid GameWave: Guter Rat muß nicht teuer sein***

Tja... – nach mehreren Wochen intensiver Testerei, dem Hantieren mit Dutzenden von Testspiel-Installationen, dem x-maligen Neuinstallieren von Windows und dem durch ständiges Raus- und Reinwuchten von Steckkarten verursachten unzeitigen Ableben meines geliebten PC kann ich das Wort "Soundkarten" inzwischen nicht mehr hören. Ihr aber habt ein Recht auf ein Resümee. Also – wer eine möglichst prächtige Begleitung für seine Spiele haben will, wer auf 16-Bit-Ausgabe unter Windows ebenso pfeift wie auf selbstgesampelte Sprüche, der ist mit der *Orchid GameWave* am besten bedient. Wer einen optimalen Kompromiß sucht, dem würde ich die *SoundWave 32 plus* aus dem gleichen Hause empfehlen. Wenn ich einen Synthi Marke "extremer Ohrenschmaus" mit Schwerpunkt Windows bräuchte und eh keine Zeit zum Spielen hätte, würde ich zur *Video-7*-Karte oder zum *Sound-Blaster AWE32* greifen – je nach Finanzlage.

	SoundBlaster AWE 32	SG Nova 16 Extra	Video 7 Media fx	SoundWave 32 plus	GameWave
Hersteller	Creat. Technl., Singapur	Aztech, Singapur	Spea/Video7, USA	Orchid, USA	Orchid, USA
Muster von	Creative Labs, 85774 München	KM, 73230 Kirchheim	Spea AG, 82319 Starnberg	Orchid, 40667 Meerbusch	Orchid, 40667 Meerbusch
Wavetable-Synthesizer:	E-mu	Ensoniq	Ensoniq	Orch./Analog D./InVision	Orchid/Analog Dev.
FM-Synthese	OPL-3	OPL-3	Wavetable-Sounds statt OPL-2	DSP-simuliert, wie OPL-2	DSP-simuliert, wie OPL-2
Wavetable-Polyphonie	32-stimmig	32-stimmig	32-stimmig	24-stimmig (GM), 32-stimmig (MT-32)	24-stimmig (GM), 32-stimmig (MT-32)
Samples	2 MByte	4 MByte	4 MByte	2 MByte	2 MByte
Sample-ROM (kompr.)	1 MByte	2 MByte	2 MByte	1 MByte	1 MByte
Digisound-Samplingraten	5 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	4 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	11 / 22 / 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	2 kHz – 44,1 kHz, 16-Bit, Stereo	2 kHz – 44,1 kHz, softwaremäßig limitiert auf 8-Bit, Mono
CD-ROM-Schnittstellen	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi, Panasonic	Sony, Mitsumi	Sony, Mitsumi
Kompatibilität:					
SoundBlaster	•	•	•	•	•
SoundBlaster Pro	•	über TSR	–	–	–
MS.Windows Sound Syst.	–	•	•	•	–
Roland MT-32	über TSR	–	•	•	•
General MIDI	über TSR	•	•	•	•
AdLib	umschaltbar	gleichzeitig	umschaltbar	gleichzeitig	gleichzeitig
Beiliegende Software:					
CD-, MIDI-, WAV-Player	•	•	•	•	–
MIDI-Sequencer	•	•	•	–	–
MIDI-Editor	–	•	•	–	–
Kompositions-Bibliothek	–	•	–	–	–
Samplingprogramm	•	•	•	•	–
Spracherkennungssyst.	•	•	–	–	–
Sprachausgabesystem	•	•	–	–	–
Windows-Event-Manager	–	•	•	•	–
Autorensystem	•	•	–	•	–
Netzwerk-Voice-Mailsyst.	–	•	–	–	–
Beilieg. Zubehör:					
Mikrofon	•	•	–	•	–
Kopfhörer	–	•	–	–	–
Mini-Lautsprecherbo•en	–	–	–	•	–
Zirka-Preis:	**600,-**	**500,-**	**400,-**	**450,-**	**280,-**
TEST-BEWERTUNGEN: (0 = mangelhaft, 12 = sehr gut)					
Klangeindruck:					
General MIDI	11	11	11	9	8
MT-32	10	–	11	10	9
FM (-Emulation)	9	9	9	7	7
16-Bit-Samples	10	10	10	10	–
8-Bit-Samples	9	9	8	8	8
Installation	11	4	5	6	6
Handbuch	6	6	8	8	7
Softwareausstattung	reichhaltig	verschwenderisch	reichhaltig	ausreichend	spartanisch
Betriebsstabilität	8	6	7	11	11
Spieletauglichkeit	3	8	7	10	10
Tauglichkeit f. Windows-Anwendungen	12	10	11	11	7
Verhältnis Leistung / Preis	7	7	9	10	11

+++ Wichtig +++ Stop +++ Leserchарts aus technischen Gründen erst wieder in der nächsten ASM +++ Stop +++ Euer Klaus +++ Stop +++ End of Message +++

HITLINE im September

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juni 1994.

MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Sim City 2000	Maxis
2.	(4)	Anstoß	Ascon
3.	(2)	T.F.X.	Ocean
4.	(3)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
5.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
6.	(8)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
7.	(9)	Day of the Tentacle	LucasArts
8.	(10)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin
9.	(6)	Battle Isle II	Blue Byte
10.	(7)	Aufschwung Ost	Sunflowers

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Die Siedler	Blue Byte
2.	(2)	Anstoß	Ascon
3.	(3)	Lothar Matthäus	Ocean
4.	(14)	Cannon Fodder	Sensible Software
5.	(4)	Aufschwung Ost	Sunflowers
6.	(5)	Mortal Kombat	Virgin
7.	(16)	Mr. Nutz	Ocean
8.	(10)	Pizza Connection	Software 2000
9.	(6)	Christoph Kolumbus	Software 2000
10.	(9)	Simon the Sorcerer	Adventure Soft

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(2)	Battle Isle II	Blue Byte
3.	(4)	T.F.X.	Ocean
4.	(5)	Day of the Tentacle	LucasArts
5.	NEU	Ultima VIII: Pagan	Origin
6.	(8)	Strike Commander	Origin
7.	(6)	Comanche	NovaLogic
8.	(7)	Der Rasenmähermann	SCI
9.	(10)	The 7th Guest	Trilobyte/Virgin
10.	NEU	Mega Race	Cryo/Mindscape

Kleinanzeigen

BIETE SOFTWARE

AMIGA

Verschenke Amiga-Spiele (keine Raubkopien!) – pro Anrufer leider nur 1 Spiel! Gleich anrufen: 0751 / 62918 – ab 18.00 Uhr!!!

Verkaufe Originalspiele: Special Forces 45,–, Steigenberger Hotelmanager 30,–; Tel.: 07944/2488 ab 21 Uhr, Dirk verlangen

Verkaufe Spiele, z.B. 1869, Battle Isle, Dune, Shuttle, History Line, Patrizier, Sim Ant, Civilization und andere Spiele für Amiga, je Spiel 50,– DM, Tel.: 09503/7752

Verkaufe Supberbase-Prof.-Entwicklerpaket 200,– / Hothelp 40,– / Tome IV 60,– / Gratis-Analog-Joystick 50,–/ Amos-PD 20 Disk. 40,–; 05303/5435

Originale Amigasoft: DSA I; Cannon-Fodder; Simon;Steel Sky; Burntime; Kolumbus; Desert Strike je 40 DM. Matthias Walder, Zollstocksweg 6, 50969 Köln, Tel.: 0221/3605018

Amiga Originale z.B. Syndicate, Dune II, Die Siedler, Falcon, F19, F-15 II, usw. bei: M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens; Liste anfordern! Tel.: 04461/80733

Verk. 30 Amiga-Originale für 250 DM. Verkaufe außerdem 10 C64-Originale für 80 DM und Master System Converter für MD1 mit 4 Spielen für 80 DM. Tel.: 07543/1230

Verk. Amiga-Originale: Monkey Island 2, Goal, Lotus 3, Eishockey-Manager, Bundesliga-Manager prof., Lemmings 2, Pinball Fantasies, Lionheart für je 35,– DM; Beast 1 + 2, Nitro je 20 DM. Tel.: 02233/70120

PC

Verkaufe Spiele, z.B. Zeppelin, V for Victory, Warlords, Wing Commander, Protostar, Nomad, Burntime und andere Spiele für PC 60,– DM je Spiel; Tel.: 09503/7752

PD/SW Katalogdiskette kostenlos, Tel.: 02191/666263 Mo.–Do. ab 16 Uhr **G**

Verkaufe PC-Software auf CD-ROM (Iron Helix, Tentacle, Comanche...) und Diskette (Sim City 2000, Larry 5, Der Planer...). Bei: Steffen Waitz, Kunkelgasse 6, 88709 Meersburg

Verkaufe für PC-CD-ROM: Mega Race für 70 DM. Singlespeed CD-ROM (Mitsumi) für 170 DM zu verkaufen. Telefon und Fax: 0511/561753

PC-Orig.: Hand of Fate, Syndicate, TFX, Indycar, Freddy Pharkas, Strike Com. für je 50,– DM; Lothar Mat., Sim Farm für je 40,– DM; Dogfight, Xanth, B-Wing, Hook für je 30,– DM; div. Speech Packs für 25,– DM; Tel.: 07152/904898

PC-Orig.: Wing Commander 2 + Special Oper. 1 + 2; Star Trek 1 + 2, Privateer + Speech Pack, Patrizier, DSA-Tools, X-Wing, Upgrade-Kit / Liste: Heiko Musiol, Feldstr. 28, 51674 Wiehl

Verk. Simcity 200, Indy 4, Dott, SQ 4, S. Holmes, PQ 3, PQ 4, Civilization, A-Train, KQ 6, GK; CD-ROM: Patrizier, Kyrandia, S. Holmes 3 je 50 DM, 2 – 90 DM, 3 - 120 DM; Tel.: 06201/71848

BILLIG! PC-Originale: Syndicate + Mission Disk; Erben des Throns; Eishockey Manager; Comanche Data; Monkey 2; Summer Chall.; Lure of t. Temptress; Tel.: 07723/4843

X-Wing, X-Wing Upgrade Kit, B-Wing zusammen 150,– * Einzeln, X-Wing 80,–; Upgrade und B-Wing je 60,–; Fields of Glory 75,– DM, Kontakt: 0521/83429

Verk. PC-Spiele (Original): Maniac Mansion 2, Sherlock Holmes, Legend, Turtles, The Simpsons, Home Alone 2, Shadowlands. Tel.: 08221/31688 (je 50 DM)

Verk. PC-Orig.: Beneath a Steel Sky, Betr. at Krondor, DSA, Shadow Caster, MM 3, Monkey 2, Heimdall, Space Hulk, Xenobots, Transarktika, M. U. d. S., Colossus Chess X, T.: 0341/4115509

PC Spiele zu verkaufen: CD-ROM: Battle Isle 2, Day of the Tentacle, Stronghold, EOB 3, Ultima 8, UFO, Rebel Assault 50-75 DM; Ultima UW, Privateer + Speech, Doom, DSA, Laryy 6, MEM 3-5, Tel: 0211/293714

ST

Löse Atari ST-PD-Sammlung auf! ca. 1700 Disks komplett 1000,– DM und 100 Disks 60,– und viele Originale; M. Konopka; Rheinstr. 25; 26419 Schortens; Tel.: 04461/80733

C64

Verkaufe C64-Games zum absoluten Spottpreis! Viele Action- und Adventurespiele (Original!). Für 6. Klasse "Green Line 2" für den Ersten ein Bonus! 0931/571764

KONSOLE

Verk. dt. NES-Spiele: R.C. Pro-Am, Duck Tales, Burai Fighter; je 45,–! Kompl. fast neu! Telefon: 06471-42113 (Kevin)! Ab 15 Uhr!

SUCHE SOFTWARE

PC

Suche für PC 3,5 Zoll "Ölimperium" neu oder fehlerfrei mit dt. Anleitung; Tel.: 0731/723385

Suche Amberstar + DSA 1, Für PC sowie ein gutes Viren-Warn-/Kill-Programm. Ruft an 02734/60584. Bitte nur Originale!

AMIGA

Suche für Amiga 500 Wing Commander, WC Striker, Untouchables, Rookie u. R-Type 2; Tel.: 0234/864392

BIETE HARDWARE

PC

Verk. 386DX-40, 4 MB RAM, 102 MB HD, 3,5" + 5,25" LW, VGA-Monitor, Maus, Joystick, MS-DOS 5.0, MS-Windows 3.1, Ways for Win. 2.0, VB 2000,– DM. Tel.: 089/153954 (nicht vor 17 Uhr)

486DX2-66, 8 MB, 420 HDD Soundkarte, CD-ROM, Monitor, 3 1/2 FDD, LQ100, DOS 6.2, Win. 3.1, NC4, Winworks 3, LoL und Day of Tent. CD, div. andere CD (Yellow Point) VB 3500,–, alles neuwertig, 02066/8517 ab 20.00 Uhr

Soundblaster 16 ASP mit Software für DM 290,–; Guido Meyer, Scharnweberstr. 58, 10247 Berlin

PC-386-SX-33, 120 MB, 4 MB-RAM, DOS 6.0, Win 3.1, NC, 3 1/2 Zoll + CD-ROM-Laufwerk, Gamecard, Tastatur, Maus, Monitor, viel Zubehör, VHB 1350,– DM, Super optimiert (634 K free); Andreas Seebruch, Sachsenäckerstr. 12/1, 74078 Heilbronn

Verkaufe für PC eine VGA-Karte, 3 Wochen alt, für: 180,– DM VHB. Rudolf Stender, Dorfstr. 2a, 23562 Lübeck, Telefon: 0451/55605

486SX33 210 MB Inc. Spiele 4 MB RAM 1 MB VGA, ATI-VGA-Stereo-FX-Karte für Anschluß an TV/SCART, Sony CD-ROM Doubles. CPU-Cooler, 14"-Monitor DM 2700,–; Tel.: 06131578800

Verk. 486 DX33, 4 MB RAM, 170 MB HDD, 256 KB Cache, S-VGA-Mon. VGA-Karte, Soundblaster Pro, Joystick, Mouse, DOS 6.2, Win. 3.11, PC Tools für Windows, Ways 2.1, u.v.m. für nur 1900 DM, Tel.: 0541/64770 (Alex)

486SX33 210 MB Inc. Spiele 4 MB RAM 1 MB VGA, ATI-VGA-Stereo-FX-Karte für Anschluß an TV/SCART, Sony CD-ROM Doubles. CPU-Cooler, 14"-Monitor DM 2700,–; Tel.: 06131578800

AMIGA

Verkaufe Amiga 3000, 10 MB + Farbmonitor + 2 Laufwerke 3,5" + 105 MB-Festplatte + Druckerkabel + Zubehör für 2200,– DM. 05303/5435

Verk. A500, 1 MB, 2. LW., 1084S-Monitor, 30 Originalspiele, 90 Leerdisketten, 2 Mäuse, 3 Joysticks, u.v.m. für 1000,– DM. Tel.: 06184/4547 (Christoph)

Amiga 1200 HD 40, 6 MB RAM, Turbokarte (68030/28 MHz), externes 5,25"-Floppy. VB 1.100,– DM; Helmut Sauter, Im Winkel 2, 88085 Langenargen. Tel.: 07543/1230

KONSOLE

Verk. SNES + 5 Spiele + Adapter + Joypad für 500–600 DM. Verk. außerdem für PC: Privateer 35 DM, Indy 4 – 30 DM, Star Trek 15 DM. Tel: 08861/5828 ab 16 Uhr

TAUSCH

Suche Tauschpartner für den PC. Schickt die Listen an: H. Härtenstein, Hauptstr. 55, 79807 Lottstetten

VERSCHIEDENES

Gratis Telefonieren! Legal Gebühren sparen; Tel./Fax: 06151319782 **G**

Bis zu 100 DM Nebenverdienst tägl. für jedermann von zuhause aus. Legal. Info gegen frank. Rückumschlag. Martin Niederwald, Nimrodstr. 64, 82110 Germering

Ladegerät (nie benutzt, origianl verp.) für 4 Mignonakkus + 4 Mig.-Akkus nur 20,– Alles neu! Akku einzeln: 2,00. Anfragen (nur schriftl.) an: S. Daus, Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach (Rückporto: 1 DM)

Superverdienst durch leichte Tätigkeit von zu Hause! Startpaket: Nur 20,- (keine weiteren Gebühren); Info 2,–; S. Daus Steinerner Weg 14, 97848 Rechtenbach

Gilt immer! Kaufe u. Verkaufe Spiele für Amiga, Mega-Drive, SNES; Info unter Tel.: 036840 / 30941 Mo.–Fr. 16–19 Uhr, Sa. 11–13 Uhr.

GRATIS 10 PD-Disks! Werben Sie ein Mitglied für den PC-Club-Stuttgart! Info gratis gegen frankiert. Rückumschlag. PC-Club-Stuttgart, Gebelbergstr. 20, 70199 Stgt.

TOP-NEBENVERDIENST, 100 DM täglich, leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info von R. Cremer, Röhtgenerstr. 28, 52249 Eschweiler (frank. Rückumschlag)

Nebenverdienst von zu Hause aus, ideal für Jugendliche! Bis zu 100 DM/ Tag. Unterlagen gegen 1 DM in Briefmarken. Bei: Frank Treml, Rechbergstr. 54, 72800 Eningen

KONTAKTE

xtc – now 3 gigz for msdos and 1200 megs x-rated filez. 030-3412912; 030-3420290; 030-3429096. greetinx 2 mary stuart masterson & katrin siegmund.

PC-CLUB! Wir bieten Shareware, Tips und Infos. Gratisinfo (Brief/Postkarte mit Absender einschicken) bei: Jan Bloch, Woldsenweg 4, 20249 Hamburg oder anrufen und nach Jan fragen. Tel.: (040)482449

10 PD-Disks GRATIS alle 2 Monate bekommen Mitglieder im PC-CLUB-STUTTGART. Info gratis gegen frank. Rückumschlag. PC-Club-STGT., Gebelsbergstr.. 20, 70199 Stuttgart

PC-Club sucht noch Mitglieder! Nur 4 DM pro Monat! Jeden Monat 1 Clubdisk und vieles mehr! Meldet Euch schnell bei CUC, Waterort 11, 48336 Sassenberg

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

Top-Nebenverdienst! Guter Verdienst von zu Hause aus; risikolos;Info 2,– (Kopiergeld für ≈ 30 S.) keine telefonische Auskunft!!! Ohne Startkapital möglich!!! Sebastian Daus, Am Steinernen Weg 14, 97848 Rechtenbach

Programmierer-Team sucht Top Programmierer (Assembler) Musiker und Grafiker f. C64/Amiga/PC/and Super Nintendo zur Entwicklung von Super Spielen und Demos. Grafiker bitte mit Demos!! Schreibt an: Thorsten Gunia, Kleinflintbeker Str. 37, 24220 Flintbek...

Hoher Heim-Nebenverienst!!! Adressenschreiben für Versand-Agenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Nebenverdienst von zu Hause aus, ideal für Jugendliche! Bis zu 100 DM/ Tag. Unterlagen gegen 1 DM in Briefmarken. Bei: Frank Treml, Rechbergstr. 54, 72800 Eningen

Inserentenverzeichnis

MARKTPLATZ



*** JETZT IN HANNOVER ***

DER LADEN FÜR COMPUTERSPIELE IM IHME-ZENTRUM

* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
* SEGA MD * HARDWARE *

*** ACHTUNG HÄNDLER ***

FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE AKTUELLE HÄNDLERPREISLISTE AN. (GEWERBENACHWEIS)

* PC * CD-ROM * AMIGA * SNES *
* SEGA MD * HARDWARE *

* IHMEPLATZ 5 * 30449 Hannover *
TEL./FAX. 0511 / 443234

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

70000

Public Domain / Shareware

WEISS
Inh. Joachim Weiss
Hägerle 11
74182 Obersulm
Tel/BTX 07130-8913
FAX 07130-3975

Bitte fordern Sie noch heute unser kostenloses Infomaterial für Ihr Computersystem an.
GRATIS !!
BITTE SYSTEM ANGEBEN

tolle Programme für
AMIGA & PC
schon ab **DM 1.50**

Spiele Grafik Musik Demo's Sound CD32 Spiele Anwender Bilder DTP CD ROM's

Telefon: 07130-8913

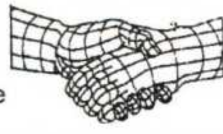
80000

★ STONYSOFT ★
Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128	PC (MS-DOS)
Über 11000 Programme: **Anwender:** Textverarb., Verwaltung, Datenbanken, Grafiksoft, zahlr. Utilities... **Spiele:** Action-/Arcade, (Grafik-) Adventures, Strategiespiele, Simulationen... **Lernprogramme** aller Art **GEOS- u. 128er-Software!**	**Erlesene Auswahl der ca. 8000 besten Titel aus allen Anwendungsbereichen.** Drucker/DTP/Grafik/CAD/ Verw./Büro//Branchen/ DFÜ/Hobby/Lern/Utilities aller Art.... → besonders gepflegte Auswahl an SPIELEN!
Nur 1,30 bis 1,65 pro voller Disknummer!	**Nur 2,– bis 2,50 pro 360k-5,25"-Diskette!**
C-64/128-Gratiskatalog anfordern bei:	**Gedruckter (!) PC-Gratiskatalog bei:**

Wir sind ein zuverlässiger Partner in Sachen Software **Testen Sie uns!**

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT
IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:
PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST - Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN für PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!
Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Marktplatz- Anzeigen sind **günstiger** als Sie denken! Nutzen Sie den Platz für **Ihre Werbung**

Auskünfte
0 56 51/97 96-12

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

90000

Icehouse - Computer - Systeme

EINSTEIGER PC DM 1599,-
486 Vesa-Local-Bus-System mit 50 MHZ - 4 MB Ram 260 MB HD - 3,5" LW - Tastatur - VLB-Kontroller 1 MB VLB True-Color-VGA-Karte - Minitower

POWER PC ab DM 1799,-
486 Vesa-Local-Bus-System - 260 MB Festplatte 4 MB RAM - 3,5" LW - 32 BIT-Kontroller - CPU-Kühler 1 MB VLB VGA-Karte TrueColor - Tastatur - Minitower

mit CPU 486/66 MHZ DM 1799,-
mit CPU 486/80 MHZ DM 2099,-
mit CPU DX4 100 MHZ DM 2799,-

Aufpreis für 14" Monitor MPR II DM 469,-

Umbau Ihres 386er zum
486er 50 MHZ 599,-
486er 66 MHZ 699,-

Sie brauchen noch mehr Informationen? ANRUFEN
TEL: 0911 - 50 54 63
Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Nachnahme

Computerspiele ◦ Telespiele
10 Jahre MAGIC

MAGIC
COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 ◦ 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 ◦ Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇨ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇦

Österreich

POSTSPIELE!

Es gibt Spiele, die spielt man allein, es gibt Spiele, die spielt man mit anderen, und dann gibt es die Postspiele!

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Warum immer nur mit/gegen Computer spielen? In unseren Partien tummeln sich bis zu 200 Spieler. Also anrufen oder eine Postkarte schreiben und unser Gratisinfo mit Gratisregelwerk anfordern, natürlich unverbindlich. Wir starten ständig neue Spiele.

SSV Klapf-Bachler OEG
Postfach 1205b
A-8021 GRAZ, ☎ A-0316/919327
Fax A-0316/910318, BBS A-0316/9193274



Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!

Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date – schneller als Deine Freunde.

Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.



Consumer Electronics Show in Chicago



Von wegen Fließbandware

Die wichtigste Messe des Jahres dürfte für uns Spielfreaks wohl die CES in Chicago sein. Während sich die deutsche Fußball-Elf noch wacker durch die Vorrunde schlug, klapperten wir für Euch die Softwarefirmen ab. Soviel vorweg: Für PC-User mit Hunger auf CDs kommt ein heißer Herbst.

Oberste Priorität auf der CES hatten für uns natürlich die angekündigten und neuen Konsolen. Doch da war bei vielen Firmen eher das große Mauern angesagt. **Samsung** wollte von der **CD32-Übernahme** bei Commo überhaupt nichts wissen. Trotzdem meinte ich, da ein wissendes Lächeln bei den Samsung-Offiziellen zu sehen. Gleiches Bild bei **Sony** zum Thema **PlayStation**. Auch **Nintendo** wollte partout nix zum **Project Reality** sagen. Dennoch zeigte man, daß die Zusammenarbeit mit **Silicon Graphics** echte Früchte trägt (**Donkey Kong Country** – doch dazu später).

▲ *Virtuality bald zuhause*

Einziger Lichtblick war **Sega** – und das, obwohl die Firma gar nicht zur Show kommen wollte. Zwar wurden die Journalisten über das **Saturn** (64-Bit-Maschine) nur mit wirren Ausreden abgespeist, aber Sega zeigte erstmals das **32X** ("Mars") einen Aufsatz fürs Mega Drive. Leider gab's nur eine 16-Farb-Version zu sehen, die ein bißchen schneller ist als das alte Mega Drive. Der Verkaufspreis liegt bei ca. 180 Mark. Doch vor November dürfte es weltweit keine große Chance geben, an so ein Teil ranzukommen. Deutschland wird ab Frühjahr '95 mit den Aufsätzen bedient. Vorteil der Geschichte: Es dürften dann bereits 50 Spiele zu kaufen sein (so sagt man jedenfalls bei Sega).

Astounding kommt mit einer **Virtual-Reality-Maske** auf den Markt, die mit zahlreichen Computergames zusammenarbeiten soll. Demonstrationen gingen von Flugsimulationen über Rollenspiele bis hin zur Balleraction des kürzlich indizierten Ballerspiels, dessen Namen wir nicht nennen dürfen; aber es weiß ohnehin jeder, welches gemeint ist.



▲ *Roberta Williams' neues Sierra-Adventure wird mit Sicherheit ein ganz großes Ding*



▲ *Erstmals wurde Segas 32X der*
▼ *Öffentlichkeit vorgestellt*



Nureality hat ein Gerät entwickelt, das aus Mono-Sounds für PC, TV und Stereoanlage so richtig schönen Raumklang macht. Diverse Modelle sollen bis Ende des Jahres angeboten werden. Der Preis des getesteten und für gut befundenen Geräts liegt je nach Modell zwischen 120 und 400 Mark.

Die auf der letzten Messe vorgestellte **Virtual Guitar** bekommt einen neuen Kick. Eure Chance: Mit Hilfe des Programms könnt Ihr nun der Mega-Band **Aerosmith** kräftig in die Saiten greifen. Außerdem ist eine weitere Neuerung

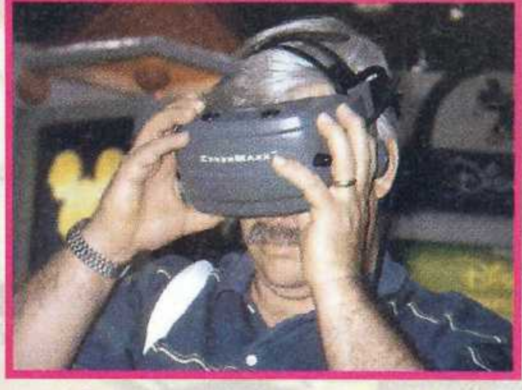
geplant: Die Virtual Guitar bekommt einen Bruder: **Virtual Drums**.

Wer hätte es gedacht: Bei **Atari** gab's mal was Neues zu sehen – das **Jaguar-CD-ROM**, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk zum Aufsetzen. Einige technische Infos: Standard-Audio-CDs abspielbar, Cinepak-Technologie, optional MPEG-Full-Motion-Video-Cartridge, eingebaute Virtual Light Machine. Wenn Ihr diesen Bericht lest, dürften übrigens die ersten Jaguars in Deutschland offiziell über Quelle zu bekommen sein.



▲ *Ben der Biker in Full-Throttle-Action*

Wollt Ihr Eure Spiele mal wirklich live erleben, kommt Ihr an dem **Aura Interactor** nicht vorbei. Dieser elektronische Zappler wird – verbunden mit Eurem Rechner – entweder direkt umgeschnallt oder an Euren Stuhl gebastelt, so daß Ihr die Knüffe und Kicks aus Mortal XXX endlich real erfahrt.



▲ *CyberMaxx – die neue Art, Spiele zu spielen*

Victor Maxx Technologies präsentierten an ihrem Stand ein bereits sehr ausgereiftes Virtual-Reality-Headset-System namens **CyberMaxx**, über das wir in einer der nächsten Ausgaben Näheres erzählen.

Genug von der Hardware, rein in den Markt der CDs, Cartridges und Disks:

LucasArts

Knall auf Fall: So kennt man **LucasArts**. Auf der Messe eher bescheiden, zeigte die Firma wieder einmal, daß Qualität mehr bringt als Quantität. Nach Sam & Max kommt nämlich in Kürze der nächste Comic-Knaller. **Full Throttle** heißt das Game im Original und ist ein Adventure um einen Motorradfahrer. (Sehe ich in dem Science-fiction-Bike eine Harley-Basis?) In einem Mad-Max-Szenario gilt das Gesetz der Straße. Der Held ist auf der Suche nach dem Mörder des letzten Bike-Schmieden-Betreibers. Nach ein paar spielbaren Screens gab's für mich nur eine Meinung: Cooles Szenario und Gags ohne Ende. Kommt zu Weihnachten auf CD-ROM. Zweites Projekt bei LucasArts ist **Dark Forces**. Im Stil von *Indiziert* kann man durch allerlei Level hetzen und die weißen Knallköppe von Darth Vader zerbröseln. Das Ganze ist natürlich in einer kompletten Storyverpackt.



▲ *Papyrus Software stellte NASCAR -Racing im entsprechenden Ambiente vor*



▲ *Wieder einmal viele Schlipsträger auf der CES, die nach DEM GAME gesucht haben*

Papyrus Software

Nicht genug damit, daß **Indy Car Racing** zwei Tool- und Racetrack-Kits mit Extra Features wie Fahrzeugdesign bekommt, auch der Nachfolger ist bereits spielbar gewesen: **NASCAR-Racing**. Ihr wißt schon – die dicken Amischlitten aus "Day of the Thunder". Irres Fahrfeeling, noch bessere Grafik und ein Sound, der jedem Motorsportfan einen kleinen Herzaussetzer gibt. Mein Kommentar: Vroooaam! Kommt wie fast alles zum Weihnachtsgeschäft in die Läden.



▲ *Balleraction mit Darth Vader in Dark Forces*



▲ *So kommt die Virtual Reality von Astounding ins Haus*

Maxis

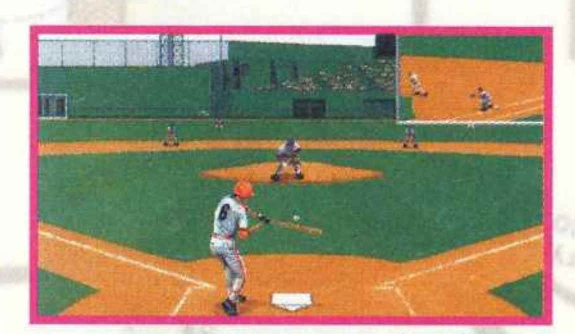
Sim City 2000 bekommt ein **Zusatzkit** und eine **Szenario-Disk**. Ersteres enthält Tools zum Beispiel fürs Gebäudedesign. Die zweite kommt mit zehn echten Großstädten rüber, und natürlich mit deren ganz eigenen Problemen. Neu war **Sim Tower**. Da, wo Sim City aufhört, geht es bei Sim Tower weiter. Die Acrons, Städte in einem Gebäude, müssen Etage für Etage aufgebaut werden. Im Dezember sind PC- und Mac-Version im Handel.



▲ *Virgins Versuch, im Hubi-Simulations-Markt einen neuen Standard zu setzen*

GT Interactive

Die Jungs von **id**, die mit *Indiziert* mal wieder die gesamte Szene aufgemischt haben, wollen jetzt eine Fortsetzung des hochgelobten Ballerspiels rausbringen. Neue Levels, neue Waffen und die guten alten Aliens als Opfer. Mehr als das vorläufige Titel-Artwork gab's aber noch nicht zu sehen.



▲ *Front Page Sports Baseball bietet außer Action auch Tonnen von Statistiken*

Virgin/Westwood Studios

Virgin schießt sich immer mehr auf die Grafiken ein, die man von Silicon-Graphics-Rechnern her kennt. So kamen



▲ *Koei goes PC mit Celtic Tales*

gleich drei Neuheiten und ein Folgeprodukt mit Kennzeichen entsprechender Bemühungen an den Start. **Kyrandia III** sieht atemberaubend aus, und der Untertitel "Malcolm's Revenge"



▲ *Command and Conquer bietet bärenstarke Animationen*

sagt eigentlich schon alles über die Story. Im Kampf gegen das Böse darf natürlich auch wieder ordentlich gezaubert werden.

Command and Conquer ist zwar offizieller Nachfolger zu Dune II, hat aber außer dem Genre (eben Strategie) nicht viel damit zu tun. 3D-gerenderte Grafiken, Full-Motion-Video-Sequenzen und eine offene Story, in der sich der Spieler frei bewegen kann. Diesmal geht's um Tiberium. Ein Mineral, das den gesamten Rohstoffmarkt des Universums umschmeißt. Verteidigung, Förderung, Vermarktung stehen auf dem Programm.



▲ *U-Boot-Simulation "Aces of the Deep" von Dynamics*

H.A.W.C. könnte ein ernstzunehmender Konkurrent für alle anderen Helikopter-Flugis werden. Die erste Demo verspricht viel in dieser Richtung. Szenario: Im Südchinesischen Meer wird die Kriminalität unüberschaubar. Genau das richtige, um mit einer Crew von sechs Helis aufzuräumen.

Der absolute Hit fürs Weihnachtsgeschäft dürfte **The Lion King** werden – eine Umsetzung des gleichnamigen Disney-Films, der im November in die Kinos kommt. Das Spiel hat Virgin in Zusammenarbeit mit Disney entwickelt (Näheres dazu im Coming-Soon-Teil).

New World Computing

Zephyr heißt der heiße Titel von **New World Computing** in diesem Jahr. Im Jahre 2365 wird der Zephyr, eine Mischung aus Hover-



▲ *Ob dieser Business-Man gerade seinen Boß vor Augen hat?*

craft, Heli und Panzer, die Waffe schlechthin sein. Sechs Firmen sponsern Gladiatoren, die sich in Großstädten damit bekriegen. 3D-gerenderte Großstadtschluchten bilden das Szenario. Netzwerkfähigkeit, Rock'n'Roll-Soundtrack und die Möglichkeit, ein VR-Headset anzuschließen, sind die Special Features dieses Games. Bis Weihnachten sollen Disk und die CD-ROM-Versionen auf dem Markt sein.

Sierra/Dynamix

Phantasmagoria von Roberta Williams (*Laura Bow* etc.) wurde erstmals vorgestellt – ein Adventure im Stil von *7th Guest* und *Under a Killing Moon*. Echte Schauspieler und 3D-gerenderte Welten, die einfach nur fabelhaft aussehen, werden geboten – alles in Super-VGA. Von der Story wollte man noch nicht viel verraten, aber wenn Roberta dahintersteckt, kann eigentlich nur eine Super-Story rauskommen.



▲ *Drugwars: Im Shoot 'em-Up-Kampf gegen die bösen Drogendealer*

Dynamix zeigte fast fertige Versionen von **Front Page Sports Baseball** und **Aces of the Deep**. Die Baseballsimulation ist auf jeden Fall allen Statistikern anzuraten. Mehr als 500 Daten pro Spieler tischen reichlich auf – und das bei 50 Spielern pro Team und 30 Teams. Die Action kommt natürlich auch nicht zu kurz.



▲ *Menzoberranzan ist Nachschub für alle Rollenspiel-Freaks*

Ebenfalls noch in diesem Sommer soll "Aces of the Deep" auf den Markt kommen, eine U-Boot-Simulation vorm Hintergrund des Zweiten Weltkriegs mit den üblichen Features, aber einer bisher nie dagewesenen Detailvielfalt.

Bekanntes und Interessantes

Amerika, das Land der unbegrenzten Möglichkeiten – diese Behauptung trifft unumwunden zu. Das konnte ich persönlich feststellen, denn wo sonst kann man schon Sid Meier zu seinen gelungenen Spielen gratulieren oder Hulk Hogan persönlich die Wrestling-Männer-Pranke schütteln? So passiert auf der CES in Chicago.

Witzig auch der Strampel-Berg, um den sich einige Unentwegte scharten, um auf dem Radel oder anderen Foltergeräten ihre Fitneß gegen den imaginären Computergegner zu beweisen. War's draußen schon um die 34 Grad im Schatten, konnten diese wahrhaften Helden mir zumindest leid tun, ob des kleinen Lecks im Hirn.

Auch Künstler hatten im McCormick-Center Hochkonjunktur: 3D-Grafiken standen dabei im Vordergrund. Daneben huschten fast an jedem Stand helmbewehrte Wesen herum, daß man sich schon fast (wie von Außerirdischen) umzingelt vorkam. Der Grund: Virtual Reality ist auch in den USA auf dem Vormarsch, und so gab's an zahlreichen Ständen entsprechende Headsets im Einsatz zu sehen.

Am meisten begeistert war ich jedoch von den Firmen, die mit den sogenannten HiTech-Maschinen arbeiten (Silicon Graphics etc.). Was die so präsentierten, war schon atemberaubend. Bei der Firma Wavefront konnte Kinemation live miterlebt werden: Ein mit diversen Kabeln und Anschlüssen versehenes Mädel bewegte sich, und fast synchron rechnete das Programm die Bewegungen in ein Modell um, das auf dem Bildschirm zu sehen war. So erreicht man eine absolute Bewegungsgenauigkeit, die für Animationen in Spielen eingesetzt werden kann.

Sir Tech

Die *Wizardry*-Reihe bekommt Nachschub. Allen Gerüchten zum Trotz kommt ein weiterer Teil auf den Markt. Diesmal wurde mit der Engine gearbeitet, die von **id-Software**, den Machern des häufig erwähnten, indizierten Spiels, ge-



▲ *Kyrandia III sieht schon fast wie ein Walt-Disney-Streifen aus*

staltet worden ist. Neue Features, gewaltige Zaubersprüche, bessere Interaktion – alles in Super-VGA –, darauf könnt Ihr Euch freuen. Die alten Parties können übrigens aus Wizardry VII übernommen werden. Versprochen ist auf jeden Fall ein etwas leichteres Szenario, aber eine



▲ *SimTower – der Nachfolger zu Sim City 2000*

größere Spielumgebung. Rätsel ja, aber nicht so schwer wie in Teil VII. Ein Veröffentlichungsdatum steht noch aus. Vermutung: Weihnachten.

American Laser Games

MadDog II ist auf dem Markt. In einer ähnlichen Story wie im Teil 1 muß man sich auch diesmal mit Unmengen von Pistoleros duellieren. Per Maus oder Laser Gun schlägt man sich auf 3DO, Sega-CD oder PC-CD-ROM durchs Geschehen.

Ebenso auf dem Markt ist **Who shot Johnny Rock?**. Gleiches Spiel: Statt im Wilden Westen spielt es im Chicago der 30er Jahre. Für Actionstreifen-Fans, die sich gerne mit Drogendealern schießen, dürfte **Crime Patrol** ein Genuß werden. Es soll im Herbst zu den Händlern kommen.



▲ *SSI startet einen Versuch in Sachen Panzersimulation*

SSI

Kein Spielewinter ohne **SSI**. **Menzoberranzan** (was für ein Titel!) ist wieder ein Rollenspiel mit typischer SSI-Story. Nur die Oberfläche und die Features sind natürlich nicht an *Indiziert* vorbeigekommen. Automapping (ausdruckbar), Kriechen, Schleichen, Fliegen und Digi-Sprache sind die Highlights.

Strategie steht mit **Panzer General** ins Haus. Dahinter verbirgt sich eine Schlachtensimulation des II. Weltkrieges in Super-VGA. 35 Szenarien, Erfolgsquoten mit Belohnungen, 350 verschiedene Einheiten vom Tiger bis zur B-17: Das Ganze dürfte mit Erscheinen dieser Ausgabe bereits auf dem Markt sein.

Alien Logic ist ein Rollenspiel mit einem etwas "anderen" Touch. Duelle werden in Streetfighter-Manier ausgetragen, und die Interaktion mit Non-Player-Charakteren soll auf einen neuen Standard gehoben werden. Eine kurze spielbare Demo läßt frischen Wind im SSI-Rollenspielerland erahnen.

Eine Weltraumballerspiel-Simulation der Sonderklasse verspricht **Renegade** zu werden. Alles kommt in Super-VGA, und der Spieler kann sich so richtig mit den bösen Feinden knüppeln: Das Ende der Story ist dabei aber nicht vorprogrammiert, sondern hängt von der Abschußquote des Spielers ab. Das Ding sieht wirklich klasse aus und könnte – sollte ich mich nicht arg täuschen – einen neuen Standard in diesem Genre setzen. Wie so oft steht auch hier Weihnachten als Termin für die Veröffentlichung der CD-ROM-Version auf dem Plan.



▲ *Die Bergwertung: Halt dich fit*

Trends und Kritisches

In Chicago setzte sich fort, was bereits auf den letzten Messen in London und Las Vegas zu bemerken war: Multimedia ist auf dem Vormarsch, dem CD-ROM gehört momentan noch die Zukunft, und technische Entwicklungen lassen sich eben doch nicht über das Knie brechen. Wie sonst sollen es sich leidgeplagte Journalisten erklären, daß sich weder Nintendo noch Sony auch nur ansatzweise in die wohlbehüteten Karten schauen ließen. Es wurde kein Blick aufs Project Reality erlaubt, die Sega-Welt traf sich abseits der CES in Orlando, und Sony präsentierte seine PlayStation nur Entwicklern. Wahrscheinlich werden diese dann auch die Testberichte über die ersten Spiele für diese Konsolen schreiben; dann sind wir Schreiberlinge wohl bald nur noch schmückendes Beiwerk? Aber es ist uns trotzdem gelungen, einen Snap von der neuen Sony-Konsole zu bekommen. Lediglich bei Atari gab's einige Neuigkeiten: das CD-ROM für den Jaguar und die Aussage aus berufenem Mund, daß es die Wildkatze in diesen Tagen in Deutschland bei Quelle und diversen anderen Händlern käuflich zu erwerben gibt. In den USA konnten bis dato bereits 50000 Jaguars abgesetzt werden, und die Entwicklung scheint nach oben zu gehen. Auch was die Spiele für diese Konsole anbelangt,sollen bis Weihnachten rund 40 bis 50 Titel den heimischen Gabentisch zieren können.



▲ *Ataris Neuestes: Das CD-ROM für den Jaguar*

Im Softwarebereich selbst stellten geneigte Besucher mit Wohlwollen fest, daß die Qualität der grafischen Darstellung durch den vielfachen Einsatz von Silicon-Graphics-Maschinen einen enorm hohen Standard erreicht hat – man nehme nur einmal Games wie "Lands of Lore II" von Westwood Studios oder "Donkey Kong" von Nintendo. Bleibt aber noch die Frage zu klären, ob auch das Gameplay in gleichem Maße an Qualität zugelegt hat. Wir werden die Neuentwicklungen auf jeden Fall genauestens für Euch unter unsere Testlupe nehmen.



▲ *Das Geheimnis gelüftet: Sony PlayStation*

Coktel Vision

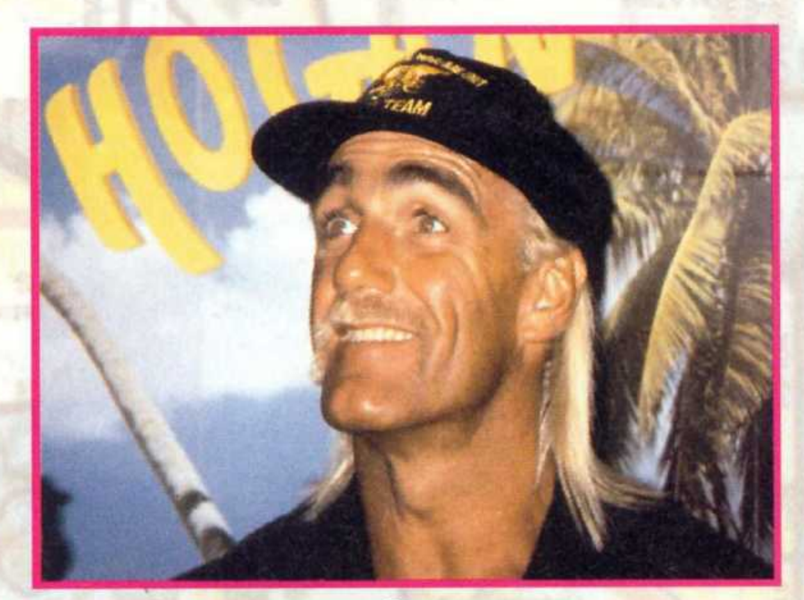
Obwohl die französische Firma gar nicht auf der Messe war, gelang es uns doch, auf Insider-Wegen erste Screenshots zu **Goblins 4** zu bekommen. Die Story ist aber noch Top Secret.

Rocket Science Games

Der Dino-Wahn läßt nach Spielbergs Park-Abenteuer anscheinend nie mehr nach. Bei **Rocket Science Ga-**



▲ *Weltraum-Flugi Renegade in Super VGA*



▲ *Was für ein Mann: Hulk Hogan*

mes drehen nun **Cadillacs and Dinosaurs** zusammen die Runde. Das Spiel basiert auf den Grafiknovellen von Mark Schultz, das Thema ist eine Hetzjagd im Cadillac durch eine Zukunftserde, die wieder von Sauriern bevölkert wird... – schau an! Das Spiel besteht aus einer 2 1/2-D-Grafik und wird auf CD-ROM erscheinen, als Termin wurde der Herbst in den USA genannt, was aber auch "Winter" bedeuten kann.
Das zweite Game ist im Weltraum angesiedelt. **LOADSTAR – The Legend of Tully Bodine** spielt in einer riesigen Mondstation des 22. Jahrhunderts. Tully Bodine ist ein Trucker-Veteran, der mit seinem Zukunftsvehikel Transporte zwischen den einzelnen Basen erledigt.



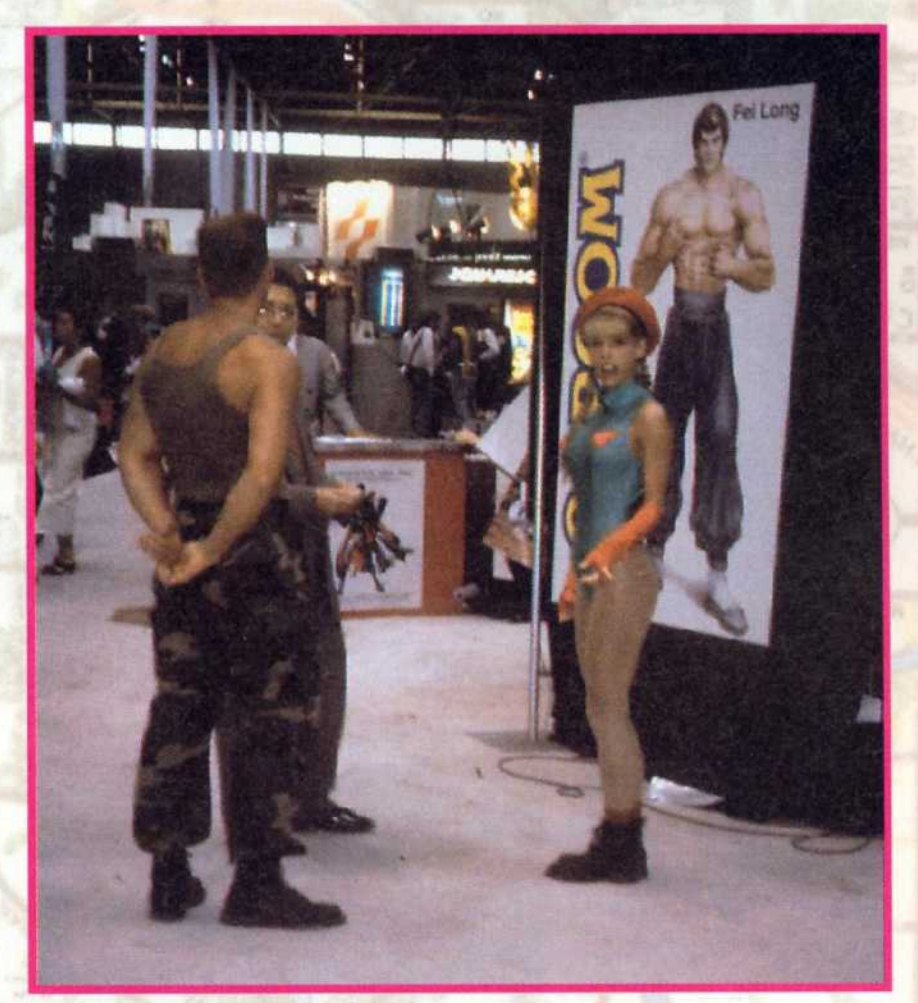
▲ *Deathgate heißt das neueste Legend-Adventure*

Hier bekommt er einige heikle Aufträge, die er nur mit List, Geschwindigkeit und Tücke erledigen kann. Das Spiel entstand unter Zuhilfenahme von echten Schauspielern (darunter Ned Beatty und Barry Primus), die in gerenderte Szenen eingesetzt wurden. Super-Grafik erwartet uns damit auf dem CD-ROM. Auch dieses Spiel wurde für den Herbst angekündigt.

Accolade

Herbst und Winter werden heiß beim Sportspielspezialisten **Accolade**: Für SNES sind **Bubsy II**, der Plattformknaller, das Sci-fi-Adventure **FireTeam Rogue**, für Eishockey-Fans **Brett Hull Hockey '95** und die Baseballsim **Hardball III** in Arbeit. Besonders vielversprechend sah **ballz** aus, ein 3D-Actionspielchen der Extraklasse. Unter dem Arbeitstitel **Jack Nicklaus Golf** haben die Accolade-Programmierer eine neue Golfsim für PC in der Mache, und mit **Hardball 4** geht ein weiteres Game in die nächste Runde. Das CD-ROM kommt auch nicht ungeschoren davon, sind doch dort mit **All-Pro Video Football, All-Star Sports Collection** und **Battle Isle 2000** drei Titel geplant.

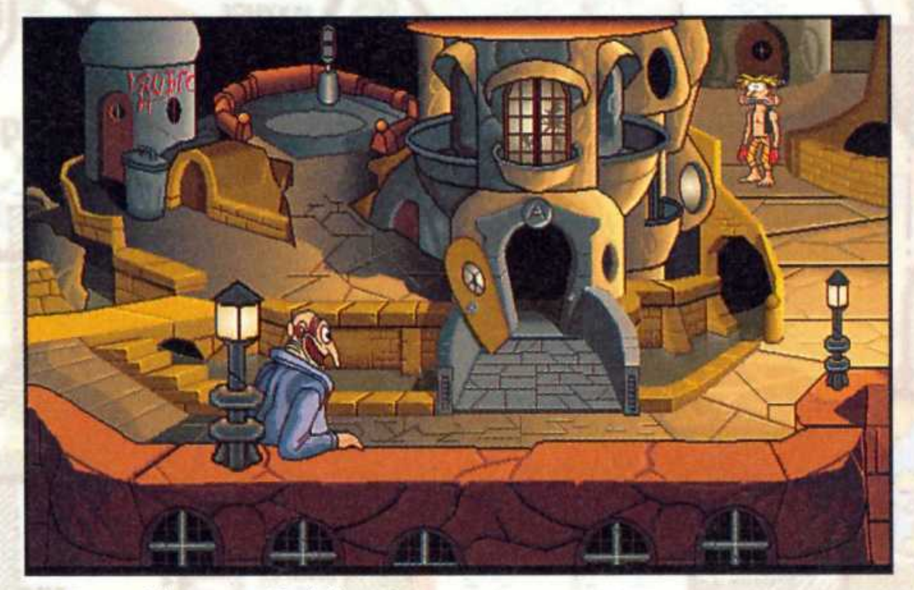
Das Spielelabel **Legend** war ebenfalls unterm Accolade-Dach zu finden und konnte mit ersten Bildern zu den neuen Spielen **Death Gate** und **Mission Critical** aufwarten. Bei der gebotenen Grafik dürft Ihr jetzt schon auf das Endergebnis gespannt sein.



▲ *Live: Prügelgame-Helden zum Anfassen*

Acclaim

Acclaim hat die Umsetzung filmischer Vorlagen ins Auge gefaßt. Mit **Stargate** kommt im November erstmals ein Sci-fi-Actionadventure zur gleichen Zeit wie der gleichnamige Film auf den Markt (geplant für: Super NES, NES, Game Gear, Game Boy). Eine weitere filmische Umsetzung kommt mit **True Lies** zeitversetzt in die heimischen Konsolen. Der absolute Knaller dürfte jedoch **Mortal Kombat II** sein, ein Beat'Em Up für alle Liebhaber der Prügelspiele, das für SNES, NES, Game Boy und Game Gear im September kommt. Auch die nächste Generation Spiderman steht uns demnächst mit **Maximum Carnage** ins Haus.



▲ *Erste Shots zu Goblins 4*



▲ *Futuristisches Gamedesign: Kinemation am Wavefront-Stand*

Koei

Konsolenspezialist **Koei** peilt nun auch den PC-Markt an. 1 bis 8 Spieler können an dem Strategiespektakel **Romance of The Three Kingdoms III** teilnehmen. Mit **Genghis Khan II** könnt Ihr die Mongolei und den Rest der Welt erobern. Ein neues Adventure-Rollenspiel steht mit **Celtic Tales: Balor of the Evil Eye** ins Haus. Für alle Produkte gilt der Veröffentlichungszeitraum Herbst-Winter.

Media Vision

Das amerikanische Multimediahaus **Media Vision** ist fleißig am Entwickeln:



▲ *Take2 kommt bei Gametek mit Star Crusader groß raus*

Nach den Erfolgen von *"Quantum Gate"* und *"Critical Path"* sind nun jeweils Fortsetzungen geplant. **"Daedalus Encounter"** schreibt die Geschichte von Kat weiter; gemeinsam mit **Quantum**



▲ *Künstler malen dreidimensional*

Gate II – The Saga Continues werden die Seqauls demnächst einen Angriff auf die CD-ROM-Schächte starten. Versprochen ist auf jeden Fall mehr interaktive Handlungsfreiheit; Ihr dürft also gespannt sein.



▲ *Recht bunt am Acclaim-Stand*

Psygnosis

Größer, besser, lustiger sollen die neuen **Lemmings 3** werden, die sich voraussichtlich im Herbst über die Klippen der Laufwerksschächte von PC-CD-ROM und 3DO stürzen. Nicht mehr "Scavenger 4" sondern **"Novastorm"** ist der Name eines weiteren neuen CD-ROM-Spiels, das mit brillanten Silicon-Graphics-erzeugten Grafiken aufwartet. Terry Pratchetts **Discworld** (PC-CD-ROM, Sega-CD) nimmt ebenfalls allmählich Formen an. Mit allen drei Spielen ist Ende des Jahres zu rechnen.

Viacom

Unter dem Label **Viacom** haben einige Firmen Neuigkeiten angekündigt, die viel Gutes erwarten lassen. **Simon & Schuster Interactive** bringen einen Klassiker der Dichtkunst auf den Monitor: **Macbeth**. Wer Shakespeares Meisterwerk kennt, darf sich auf das interaktive Spiel freuen. Star-Trek-Fans werden aus dem Häuschen sein: Aus dem gleichen Hause stammt das **Star Trek – The Next Generation – Interactive Technical Manual U.S.S. Enterprise NCC-1701-D.** Der etwas längere Titel enthält eine Sensation: Mit Hilfe eines modernen CD-ROM-Laufwerks kann man durch die Enterprise gehen und sich alle Stationen bis ins kleinste Detail ansehen und erklären lassen. Insgesamt sechs CDs sollen zum Technical Manual gehören.

Von **Paramount Interactive** kommt **Viper: Steel Venom**, eine Kombination aus 3D-Autorennen und Adventure für PC-CD-ROM. Im Spiel geht es um Straßenrennen in einer Großstadt.



▲ *Psygnosis macht Dampf mit Novastar*

Und noch einmal dürfen sich Star-Trek-Fans freuen. Diesmal ist die Raumstation **Deep Space Nine** Schauplatz eines neuen Spiels: **The Hunt** für PC-CD-ROM erscheint im Herbst. Exzellente Grafik unter Zuhilfenahme von echten Fotos sowie eine spannende, extra neu geschriebene Story mit allen Protagonisten der Serie bieten richtig was für verwöhnte Science-fiction-Kenner.

Playmates Interactive Entertainment

Star Trek scheint sich zu einem Renner der Computer-Software zu entwickeln, aber auch der Konsolenmarkt soll von der erfolgreichsten SF-Serie profitieren. Von **Playmates** gibt es daher **Deep Space Nine: Crossroads of Time** für das SNES. Ein Dieb in der Station und eine Gefahr aus dem Wurmloch müssen in diesem Action-Adventure bekämpft werden. Enthalten sind natürlich alle bekannten Figuren aus DS9.



▲ *Mit Earthworm Jim auf Tour*



Earthworm Jim ist ein niedlicher kleiner Kerl und der Held in einem SNES-Action-Game der Extraklasse. Das Spiel basiert auf 3D-Scaling und dem Animotion-Verfahren, was für fast trickfilmartige Sequenzen bürgt.

EXO SQUAD, ebenfalls für das SNES, bringt Action und Science-fiction auf die Monitore und Fernseher. Die Spieler bekämpfen sich in futuristischen Anzügen, deren Waffensysteme alles in den Schatten stellen, was bisher dagewesen ist.

Gametek

Das multinationale Label **Gametek** hat mit Take2 ein neues Programmierteam aufgetan, das sehr vielversprechend ist. Im Herbst werden unter anderem **Star Crusader, Frontier: First Encounters, Hell** und **Bureau13** erwartet (alle für PC, CD-ROM, Amiga, CD32). Erste Bilder machen neugierig.



▲ *Diese beiden Nasen durften natürlich nicht fehlen*



Vera meets Scorpions

Am Donnerstag brachen für mich neue Zeiten an: Beim US-Gold-Stand konnten zwei Mitglieder der deutschen Rockband "Scorpions" bewundert werden. Hintergrund: Die Mega-CD-Version von World Cup USA 94 enthält die zwei von den Scorpions speziell für die WM in den USA komponierten Titel "No pain, no gain" und "Under the same sun". Grund genug, mich mit Scorpion Matthias Jabs etwas näher zu unterhalten.

ASM: Was machen die Scorpions zur Zeit?

Matthias: Wir sind gerade in Amerika auf großer Tournee und haben Konzerte in Südamerika gegeben. Jetzt sind Konzerte an der Ost- und Westküste an der Reihe. Die CES ist da eine willkommene Abwechslung.

ASM: Hier findet ja gerade die WM statt. Hattest Du Gelegenheit, etwas davon zu sehen?

Matthias: Ich habe mir die Eröffnungsfeier und das Spiel gegen Bolivien angeschaut, das war riesig. Das Spanienspiel konnte ich nicht sehen, ich kam vom Kurztrip aus der Schweiz und hab das Spiel verpennt.

ASM: Wenn du Zeit hast, spielst du am Computer?

Matthias: Eigentlich eher selten, dazu fehlt mir wirklich die Zeit. Aber so 'ne Messe hier ist schon interessant.

ASM: Was planen die Scorpions für die Zukunft?

Matthias: Zunächst erst mal nach Hause, und dann wollen wir nächstes Jahr ein neues Album aufnehmen.

ASM: Danke, Matthias, für das Gespräch.



Roskilde-Festival '94

Europas Woodstock

Keine Frage, in Roskilde dürfte jedes Jahr das größte Festival in Europa laufen. Dieses Jahr waren es mal locker 90.000 (85.000 offiziell zahlende) Gäste, die sich mehr als 120 Bands auf sechs Bühnen an den vier Haupttagen reingetan haben. Alles klar?

Für eben mal 160 Mark Eintritt inklusive freies Campen war das Gebotene 'ne ganze Menge. Logisch, die Hippies von damals waren in der Minderzahl. Das Hauptpublikum bestand aus 16- bis 30jährigen. Der Großteil der Gäste kam aus Deutschland, Schweden und natürlich Dänemark. Ansonsten waren alle europäischen Länder mehr oder weniger vertreten. Und alle hatten eins gemeinsam: Eine Woche Party lag vor ihnen!

Schön ist's, wenn ein Alt-Hippie von Woodstock und der Love-and-Peace-Generation erzählt. Keine Panik, auch Ihr könnt mitreden. Seit 24 Jahren gibt es das jährliche Roskilde-Festival in Dänemark. Wir waren für Euch dabei.

Schon die Anfahrt war ein Abenteuer für sich. Die Menschenmassen, die sich zu Fuß, per Fahrrad, Motorrad oder Auto in Richtung Festivalgelände schleppten, machten das Chaos perfekt. Die Hitze tat ein übriges. Wer kein Gepäck dabei hatte, kam gerade aus der Stadt und hatte sich mit Flüssigkeit eingedeckt. Beim Transport der Getränke waren die Leute erfinderisch. Am meisten kopiert wurde jedoch die Version, die Bierkiste am Strick oder Gürtel einfach hinter sich herzuschleifen. Nach gut zwei Stunden Chaos in der Gluthitze entschlossen wir uns, auf dem Parkplatz zu bleiben, da alle Camping Areas ohnehin restlos überfüllt waren.

Rein ins Getümmel. Erste Überraschung: Mitgebrachte Getränke konnten am Eingang in Plastikbecher umgefüllt werden. Ein Beispiel, das Schule machen sollte, finde ich. Das erste kühle Bier nach dem Anreisestreß war natürlich in Null Komma nix weg. Die ersten Bands legten bereits los, als das nächste Bier geordert wurde. Bis "Rage against the Machine" um 20 Uhr war das Programm eher dünn, während die Stimmung bereits am Überkochen war. Kein Wunder, die alten Hasen unter den Roskilde-Fans waren schon ein paar Tage früher gekommen und hatten ohne Live-Musik Party gemacht.

Schon nach drei Stunden war klar: Alle Bands zu sehen, war unmöglich. Und das lag weniger am Spielplan, sondern am Weg zwischen den Bühnen. Wenn so eine Masse von Leuten jeden freien Platz auf den Wiesen für kleinere und größere Sit-ins benutzt, ist ein Vorwärtskommen nahezu unmöglich. Die Menschenmassen, die sich von einer Bühne zur anderen bewegten, wurden nur noch durch die Menschentrauben vor den Bierständen übertroffen.

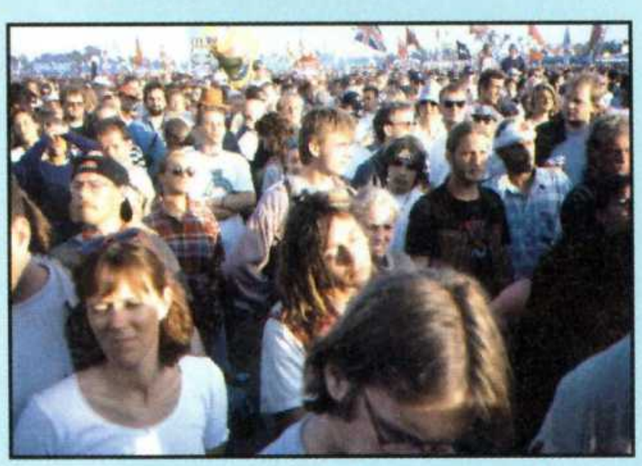
Aber die Massen waren nicht unangenehm, zumal es mir so vorkam, als würde die ganze Meute zu sechzig Prozent aus hübschen Däninnen und Schwedinnen bestehen. Erschwerend kam hinzu, daß deren Tageskleidung größtenteils, hm... – von großer Sparsamkeit zeugte. By the way: Hatte ich schon erwähnt, daß die Tagestemperaturen bei 30 bis 35 Grad lagen?

Egal wer man war oder was man war – Hauptsache, man war dabei. Um mit den Dänen ins Gespräch zu kommen, reichten meist ein paar Brocken Englisch und viele Gesten mit Hand und Fuß. Schließlich drehte es sich eh nur selten um intellektuell hochfliegende Themen. Als dann später am Abend Aerosmith loslegten und die Stimmung sich auf ein Niveau in Richtung Euphorie eingependelt hatte, kam eine kleine Überraschung: Die Temperaturen sanken schlagartig mit Einbruch der Dunkelheit. Aus den über 30 Grad wurden ca. 12 Grad. Sofort waren Hunderte von kleinen Lagerfeuern im Gange, die zuerst mit Pappe und Papier, später auch mit Plastikbechern und allem anderen Brennbaren geschürt wurden. Vor allem die Schweden und Dänen saßen gnadenlos im dichten schwarzen

▲ *Wenig Textilien und wenig Bewegung: So lautete der Tagesbefehl*



▲ *ZZ Top: Drei alte Männer, die lustig sind*



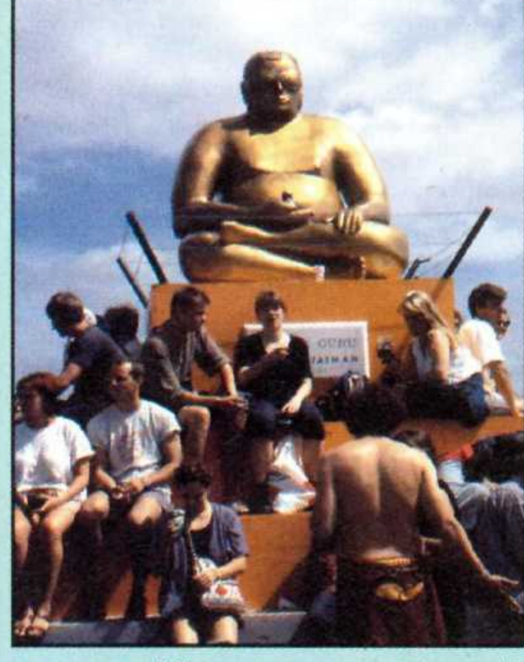
▲ *Letzter Tag und viele Sonnenbrände*



▲ *Wer kontaktscheu war, mußte hoch hinaus*

Die Bands

Aerosmith, Peter Gabriel, ZZ-TOP, Elvis Costello and the Attractions, Björk, George Clinton, Grant Lee Buffalo, Rage Against the Machine, Artur Rubinstein, Sepultura, Dwight Yoakam, Babes in Toyland, Mary Black, Clawfinger, Bruce Cockburn, Gnags, Ben Harper, Angelique Kidjo, The Levellers, Maceo Parker & Roots Revisited, Madder Rose, Mercyful Fate, No Means NO, Paradise Lost, Les Rita Mitsouko, Rollins Band, Sort Sol, Paul Weller, The Boo Radleys, Charlie Hunter Trio, Dead Moon, Hair and Skin Trading Company, Inspiral Carpets, James Taylor Quartet, Killbilly, Mutha's Day Out, Posies, Sick of it All, Specials und ungefähr 80 weitere Bands und DJs.



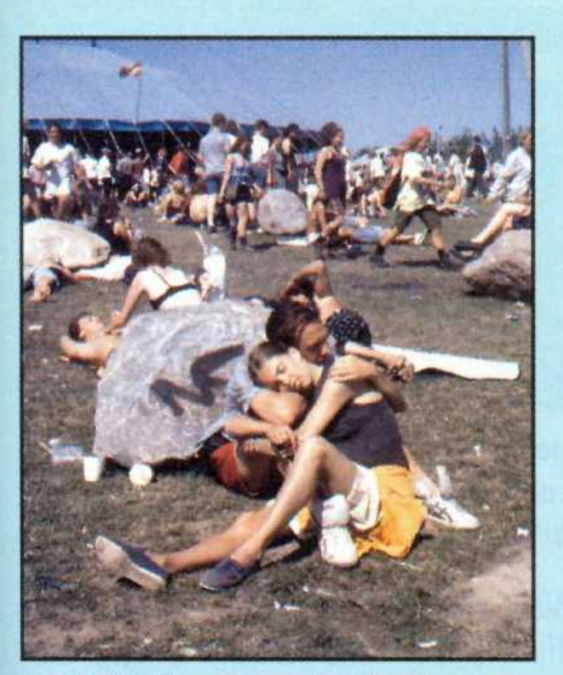
▲ *Der Buddha erinnert mich irgendwie an King Elvis*

Chemiequalm und wärmten sich an den spärlichen Flammen. Zwar waren Lagerfeuer verboten, aber die Ordner und die Polizei drückten während der ganzen Zeit alle verfügbaren Augen zu und beschäftigten sich lediglich mit der Kategorie "Ein-Bier-war-wohl-schlecht-Fan".

Überhaupt hielten sich die Ordnungshüter zurück. Über alle Tage habe ich nicht mal ein Dutzend Sheriffs gesehen, und die Ordner waren nur an den Eingängen und in den frühen Morgenstunden zu Gange. Irgendwer mußte ja die Unmengen von Müll wegräumen, die 90.000 konsumierende Leute verursachen. Für Ordnung brauchte man aber – ein bißchen Toleranz vorausgesetzt – auch nicht zu sorgen. Festivaltypische Schlägereien blieben vollends aus.

▲ *Um 8 Uhr sah das alles schon wieder ganz anders aus*

Einziges Problem waren die Toiletten. Es waren einfach zu wenige. Also mußte man sich an die Zäune, Bäume und Büsche stellen, um zwei bis drei Bier loszuwerden. Nach zwei Tagen kannte da auch das weibliche Geschlecht keine Hemmungen mehr, schließlich war ständig eine Schlange von mindestens zehn Leuten vor jedem Lokus. Die Folge ist klar: Ein sumpfiger Grünstreifen an den Zäunen, der von Tag zu Tag breiter wurde und immer penetranter stank. Für uns hieß es: Nase zu und durch. Das machte aber eigentlich überhaupt nichts, denn letztendlich haben alle gestunken wie drei Tage Pumakäfig.



▲ *Die Weltmeisterschaft im Sonnenbad-Verknoten*

Wenn gerade keine Band so richtig zusagte, blieb immer noch genug Unterhaltung durch die anderen Besucher. Jeder machte so sein Ding, und manche von diesen Dingen waren echt bühnenreif. Halsbrecherische Stunts an Telegrafenmasten, auf der Erde, auf und unter anderen Menschen, auf Bühnendächern, Toilettenhäuschen, auf Motorrad-Sitzbänken und so weiter. Mein Lieblingsstunt war übrigens die Bierbestellung, zumal ich meinen Dänischwortschatz um ein paar Worte erweitern konnte (die Zahlen von eins bis zehn und "Öl"=Bier).



▲ *Morgens um 5 Uhr ist die Welt fast noch in Ordnung*

Die härtesten Tage, was Bands anging, waren wohl der Freitag und der Samstag. Top-Act an Top-Act! Allein 45 Bands und diverse andere Shows standen an beiden Tagen auf dem Programm. Das forderte natürlich ordentlich Stehvermögen. Allein: Alles zu sehen, war unmöglich.

Zum Glück ging das Programm "nur" von 10 Uhr vormittags bis 3 Uhr morgens, so daß ein paar Stunden Schlaf eigentlich immer drin waren. Außer man ließ sich auf den Camping Areas auf 24-Stunden-Partys ein, die es dort im Dutzend gab.

Wer jetzt erwartet, daß ich 120 Konzertkritiken hinlege, der hat sich geschnitten. Aber allgemein kann man sagen, daß sich die Newcomer durch die Bank weg mehr Mühe gegeben haben. Top-Acts wie zum Beispiel ZZ Top, Aerosmith, Peter Gabriel, Björk, Rollins Band oder Accept spulten einfach ihr Festivalprogramm runter, gaben eine eingeplante Zugabe und waren wieder weg. Die kleineren Bands spielten da schon euphorischer. Die Stimmung war geladener, und die Bands hatten einfach mehr Power.

Die Crew

Stefan (Kiel): Musikalische Beratung, *Paggi* (Kiel): Beratung in Fragen aller Genußmittel, *Karen* (Braunschweig): Leitende Fotografie. *Marcus* (Eschwege): Schreiber.

Soundmäßig wurde jeder Geschmack bedient – von Techno, House, Rock, Crossover über Hard Rock, Heavy Metal, Jazz, Blues, Folk bis hin zu Ska, Hip Hop und Cabaret war alles dabei. Soundtechnisch saumäßig habe ich nur ein Konzert gefunden – und zwar das von Clawfinger auf der Freilichtbühne, obwohl dort normalerweise der beste Sound war. Der Rest war erste Sahne oder zumindest hörbar.

Tips für Roskilde '95

Anreise: möglichst früh. Am besten ein bis zwei Tage vor dem offiziellen Beginn. Kopenhagen ist schließlich auch nur 35 Kilometer entfernt und immer für einen Trip gut. Empfohlene Route: Fehmarn, Fähre Puttgarden-Rødby (kostet für Hin- und Rücktour ca. 200 DM pro Auto, egal wie viele Insassen), Autobahn Richtung Kopenhagen, Abfahrt Roskilde/Flughafen runter.

Camping: Wenn man früh genug da ist, sollte man sich einen Platz weit weg vom Zaun nehmen (da stinkt's nicht so). Sollte alles voll sein, kann man sein Zelt auch illegalerweise auf den Parkareas aufstellen (schön ruhig, aber riskant, weil die Ordner Euch die Heringe klauen könnten.)

Geld: am besten auf der Fähre tauschen (dort nimmt man auch Münzgeld). Für jeden Tag sollte man zwischen 200 und 400 Kronen rechnen. Wer Zigaretten braucht, sollte den zollfreien Einkauf auf der Fähre ausnutzen. Bier sollte man sich – soweit es geht – aus Deutschland mitnehmen. Aber Achtung: Warmes Bier schmeckt ekelhaft. Und wer hat schon 'nen Kühlschrank dabei?

Treffpunkte: Reist man in der Gruppe, sollte man zwei feste Treffpunkte auf dem Festivalgelände ausmachen. Die Fahnen, die Ihr auf den Fotos seht, sind nichts anderes als mobile Treffpunkte.

Love and Peace waren allerorten zu spüren; der alte Geist von Woodstock wurde wieder lebendig. Ein starkes Festival, das für dänische Verhältnisse von den Preisen her extrem günstig war. Für mich keine Frage, nächstes Jahr im Sommer steht Roskilde wieder auf dem Programm. Erstens wird es das 25. Jubiläum, und zweitens weiß ich jetzt, wie der Hase läuft. Man sollte einen Aufkleber in Druck geben: Roskilde '94 – Ich hab's überlebt!



▲ *Grüße aus Roskilde!*

Die Fürsten der Shareware

Talk mit Apogee, Epic und id

Auf ihre neuen Spielideen wartet die Szene. Ihr Markenzeichen: schnell, witzig, kreativ, teilweise auf dem Index (weil zu brutal) und alles Shareware. Genau, die Rede ist von Apogee, Epic MegaGames und id. Unser Mann am Ball, Derek dela Fuente, trank ein Täßchen mit den Machern und entlockte ihnen einige interessante Geschichten.

ASM: Wenn Sie die Möglichkeit hätten, in der Zeit zurückzugehen, um noch einmal das Marketing- und Verkaufskonzept Shareware zu wählen – wäre Ihre Entscheidung die gleiche?

Tim Sweeny (Epic): Bestimmt, Shareware ist ein hervorragendes Mittel, um



▲ Scott Miller und sein Team Apogee "as it is"

Spiele zu verbreiten, und sie erreicht viele Leute und sorgt damit für eine weite Verteilung der Spiele.

Scott Miller (Apogee): Ja, wir würden

> **Neu • Neu • Neu**
>
> **Apogee – Puzzle und 3D-Ballerei mit vielen neuen Tricks**
>
> "Wir haben schon eine ganze Reihe neuer Spiele in Sicht, solche wie Mystic Towers (ein Puzzle-Spiel) Whacky Wheels (ein dreidimensionales Rennspiel) und Rise of Triad, ein 3D-Ballerspiel mit vielen neuen Tricks."

es wieder in der gleichen Weise machen. Unsere früheren Spiele waren nicht gut genug, um im Fachhandel verkauft zu werden, so hatten wir nicht viel Auswahl. Viele der Spiele, die wir jetzt gerade entwickeln, könnten leicht Hits im kommerziellen Handel sein; trotzdem verkaufen wir sie zuerst als Shareware.

ASM: Kann man als Shareware-Autor gut leben, oder muß man es mehr als "ernstes Hobby" betrachten?

Jay Wilbur (id): Ein Knüller kann mehrere Millionen Dollar einbringen.

Scott Miller (Apogee): Viele der Apogee-Spitzenentwickler sind reich geworden und besitzen jetzt neue Häuser und 70.000-Dollar-Sportwagen. Es ist sicherlich mehr als ein Hobbyeinkommen!

Tim Sweeny (Epic): Es ist ein gutes Geschäft zum Einsteigen, denn ein Autor kann das Entwickeln eines Spiels als Hobby beginnen, dann später, wenn die Lizenzgebühren steigen, wird es eine Vollzeitarbeit. Der Autor von Epic Pinball begann seine Arbeit bei Epic als Teilzeitarbeit. Sein erstes Spiel, *Solar Winds*, war ein mittlerer Erfolg, und es ermöglichte ihm dann, die nächsten zwölf Monate full-time an *Epic Pinball* zu arbeiten. Das Spiel wurde bald ein phänomenaler Erfolg, und die Registrierungsrate war ausgezeichnet.

ASM: So weit ich weiß, entwickeln Sie heute Spiele nicht mehr selbst, aber Sie werden von jungen Teams angesprochen, die ihre Software unter dem bekannten Label vermarkten wollen. Was genau tun Sie für die Software, bevor sie verkauft wird?

Tim Sweeny (Epic): Zur Zeit ist die Distribution nur ein kleiner Teil unseres Gesamtgeschäfts. Epic spielt eine weit größere Rolle bei der Spielentwicklung als viele andere Spielefirmen. Wir bringen Programmierer, Zeichner, Designer und Musiker zusammen, wir koordinieren ihre Arbeit, geben ihnen eine Richtung und ein



▲ One Must Fall 2097 (OMF), Epic

Ziel, finanzieren die Projekte, und wir unterstützen viele Talente im Bereich Entwicklung und Marketing. Epic hat eine Angestelltenmischung im Haus, und die Mitglieder der Entwickler-Teams sind über das ganze Land verstreut.

So werden High-Tech-Firmen in Zukunft arbeiten. Wir sind nicht durch geographische oder Beschäftigungsgrenzen beschränkt, so können wir sehr eng zusammenarbeiten.

> **Neu • Neu • Neu**
>
> **Epic – die neuen Spiele zum Sommer**
>
> "Wir setzen auf One Must Fall, eine Art Street-Fighter-Spiel, das dem Genre einen neuen Dreh draufsetzt.
>
> Was auch bald erscheinen wird, ist Jazz Jackrabbit, das schnellste scrollende Spiel, das Ihr jemals auf PCs gesehen habt! Es ähnelt ein bißchen einem kleinen Hasen mit einem großen Gewehr, zusammengeschnürt mit Grafik und Sound in Topqualität."

Scott Miller (Apogee): Apogee arbeitet mit Entwicklern auf vielen verschiedenen Gebieten. In allen Fällen sind wir beteiligt am Design der Spiele, die wir veröffentlichen. Tatsache ist: Jedem Entwicklungsteam ist ein Projektleiter von Apogee zugeteilt, der die Entwicklung des Spiels überwacht.



▲ Halloween Harry: Tiefgekühlte Aliens halten sich zwar länger, aber bitte trotzdem auf das Verfallsdatum achten

ASM: Wie viele Spiele mit guter Qualität bekommen Sie im Durchschnitt im Jahr angeboten – und bekommen Sie die Games vermarktungsfertig, oder schauen Sie sich ein Spiel an und arbeiten dann mit Ihren eigenen Entwicklern daran weiter?

Scott Miller (Apogee): Wir bekommen jede Woche viele Vorschläge von Entwicklern, die möchten, daß Apogee ihre Spiele veröffentlicht. Die meisten der Vorlagen werden zurückgeschickt – nur ein paar davon sind jemals akzeptiert worden. Die meisten Entwickler, die mit Apogee arbeiten, sind



▲ *Das id-Team in voller Schönheit*

auch von Apogee rekrutiert worden, weil wir gesehen haben, daß sie sehr talentiert sind, entweder beim Programmieren oder bei der Gestaltung.

Tim Sweeny (Epic): Für Epic ist ein guter Entwickler ein potentiell großer Entwickler. Wenn wir über einen potentiellen Autor reden, bewerten wir seine Spiele, aber wir denken weiter bis zu seinem zweiten und dritten Spiel. Diese Philosophie gewährleistet Spiele, die sich immer weiter verbessern.

ASM: *Wie stark ist die Konkurrenz zwischen den großen PD-Firmen, und wie locken Sie die Entwickler, damit sie Ihnen ihre Produkte präsentieren?*

Jay Wilbur (id): Wir warten nicht auf Einsendungen. Wenn eine ankommt, sagen wir dem Autor gewöhnlich, er solle es an Apogee oder Epic schicken. Wir haben zwei handverlesene Gruppen – Raven Software (*Shadowcaster)* und Cygnus Studios (*Raptor)* ausersehen, um Spiele mit der Doom-Engine zu entwickeln, die Ende '94/Anfang '95 unter dem id-Label veröffentlicht werden.

Wir sind nicht daran interessiert, mit *irgendwem* zu arbeiten. Wir sind nur daran interessiert, mit den Besten zu arbeiten – wenn wir Sie einladen, mit unserer Technik zu arbeiten, wissen Sie, daß Sie zu den Besten gehören.

Scott Miller (Apogee): Es ist schwierig zu beurteilen, wie sich die Konkurrenz bei Apogee-Verkäufen auswirkt. Der Shareware-Markt ist so groß, daß er viel mehr konkurrierende Firmen versorgen kann. Unsere Verkäufe steigen ständig' und Apogee ist erfolgreicher denn je.

ASM: *3D-Engines wie die für *Hundefels 4C* benutzte, und mehr noch die für *Wumm* eingesetzte, eröffnen bisher nicht gekannte Möglichkeiten für Spielesoftware. Bis jetzt haben wir nur sehr blutige Ballerspiele in diesem Stil gesehen, obwohl die Spiele selbst riesige Erfolge überall in der Welt waren. Beide Spiele sind in Deutschland ja auf dem Index wegen der Gewalt, die sie zeigen (und nur teilweise wegen der Nazisymbole, die dort gezeigt werden). Haben Sie nie daran gedacht, Lernspiele, epische Adventures oder Geschichten wie Rollenspiele mit einer Grafik wie bei *Wumm* zu entwerfen?*

Scott Miller (Apogee): Apogee macht Gewaltspiele, weil es eine große Nachfrage nach Realismus gibt. Erwachsene spielen auch Spiele und mögen realistische Spiele genauso wie eher traditionelle Games im Spielhallenstil. Unsere Gewaltspiele sind immer selbstzensiert. Wir entwerfen gerade einige 3D-Spiele, die mehr Spielinhalt haben werden als "Wenn es sich bewegt – schieß drauf", wie es bei *Wumm* sicher der Fall ist. Unsere kommenden 3D-Spiele werden mehr Tiefe und mehr Zusammenhang mit der Geschichte haben.

Jay Wilbur (id): Wir haben das Spiel geschrieben, das wir (die leidenschaftlichsten Spieler der Welt) spielen wollten. Wir hatten Glück, denn jeder andere wollte es auch spielen.

ASM: **Hundefels 4C* hat einen erfolgreichen Vorfahren, ein altes Spiel auf dem Atari 800 aus den frühen 80ern. Inspirierte dieser in Deutschland ebenfalls indizierte Oldie oder seine Geschichte Sie oder id zum erfolgreichen 3D-Spiel?*

Jay Wilbur (id): Ja, *Burg Hundestein* war der Liebling von jedem bei id Software in unseren Apple-II-Zeiten. *Hundefels 4C* war ein Tribut an dieses Spiel.

ASM: **Hundefels 4C* und Spear of Destiny spielen mit viel nationalsozialistischer Symbolik. Das läßt sich vielleicht noch durch die Spielstory erklären, aber was ist mit dem Hakenkreuz in*



▲ ***Tim Sweeny (Epic): "Shareware ist ein gutes Geschäft zum Einsteigen"***

Die Anfänge von Epic

Tim Sweeny: "Epic erschien auf dem Markt als gutgläubige Shareware-Spielefirma, zwei Jahre nachdem wir *Jill of the Jungle* veröffentlicht hatten – ein 256-Farben-VGA-Spielhallen-Adventure. Ich entwarf und programmierte das Spiel mit Hilfe eines Grafikers und eines Musikers. Innerhalb von zwei Wochen nach der Veröffentlichung von *Jill of the Jungle* erhielt ich jede Menge Briefe und Registrierungen dafür. Dann stellte ich die ersten beiden Angestellten für Epic ein, und wir begannen unsere Entwicklungen und unser Marketing auszuweiten."

Neu • Neu • Neu
id – Das Gemetzel geht weiter

"*Wumm* II: Hell on Earth im Fachhandel ab Oktober. Das Gemetzel geht weiter in einem Spiel, das größer, schlimmer und besser als *Wumm* ist. Heretic ist der Arbeitstitel eines zukünftigen id-Games von Raven Software, Veröffentlichung als Shareware Ende '94. *Wumm* wird mit Trainern und Tools erweitert. Strife ist der Arbeitstitel eines Projekts von Cygnus Studios: Das Ganze erscheint als Shareware Anfang/Mitte '95. Außerdem gibt's einen Cyberpunk-Rollenspiel-Titel."



▲ ***Jill of the Jungle, Epic***



▲ ***Bei Raptor heißt es: viel Feind, viel Ehr, viel Ballerei – und alle haben viel Spaß***

**Wumm*? Haben Sie oder id irgendwelche Sympathien für rechtslastige Ideologien, oder glauben Sie, daß amerikanische Spieler sie haben?*



▲ *Epic Pinball, immer noch eine der besten Flipperversionen auf dem Markt*

Jay Wilbur (id): Es gibt ein Hakenkreuz in *Wumm*. Der Grund, warum es da ist, ist der: böser Platz – böses Symbol! Natürlich: Ein paar Holzköpfe sehen sich das an und kommen zum Schluß, daß wir blöde Nazifreunde sind. FALSCH!

Das Spiel findet in einer **Phantasieumgebung** statt, mit eingestreuten realen Symbolen, die helfen sollen, Dich in die **Phantasie** hineinzuziehen. Es spielt meiner Meinung nach keine Rolle, welche Symbole wir einsetzen – ES IST NUR EIN SPIEL. *(Anm.d.Red.: Und Ihr, liebe Leser? Wie ist Eure Meinung dazu?)*

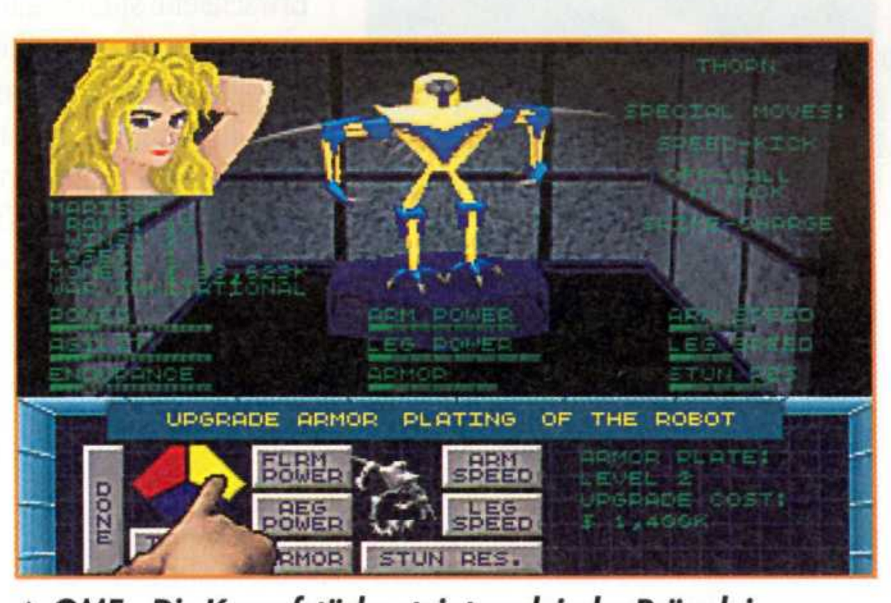
So startete Scott Miller (Apogee) durch

Scott Miller (Apogee) testete sein Shareware-Konzept mit der Veröffentlichung eines Action-Abenteuers, wie es aus Spielhallen bekannt war: *Kingdom of Kroz* wurde 1987 fertiggestellt. Apogee war geboren – durch den riesigen Erfolg dieser Idee. Miller warb dann andere Spielentwickler an, damit zahllose weitere Spiele als Shareware veröffentlicht werden konnten. id Software z.B. war eins der ersten Entwicklungsteams, das von Apogee angeheuert wurde, und schon die erste Veröffentlichung war der Superhit: *Commander Keen.* Es war dauerte Jahre, bis andere Firmen wie Epic begannen, die Vertriebsidee nachzuempfinden.

ASM: *Die frühen Spiele unterstützten nur CGA-Grafik, dann kam EGA auf, und aktuelle Spiele bieten 320x200 Pixel bei 256-Farben-Grafik und SoundBlaster-Unterstützung. Mit "Raptor" hat Apogee begonnen, auch MIDI-Musik-Unterstützung anzubieten, obwohl im Spiel nur eine sich wiederholende Sequenz angeboten wird. Wie werden Ihre Spiele in ein paar Monaten aussehen? Wie sieht es mit Super-VGA und echten MIDI-Soundtracks aus?*

Scott Miller (Apogee): Zukünftige Spiele werden mit besserer Technik ausgestattet sein. Es ist zur Zeit nicht leicht, mit der sich immer schneller drehenden "Hardwareschraube" Schritt zu halten. Wenn neue Hardware herauskommt, brauchen wir 18 Monate, um Spiele zu entwerfen, die sie auslasten können.

ASM: *Weil wir gerade dabei sind, wer hatte eigentlich die Idee mit dem Namen "Raptor"? War er inspiriert vom Film "Jurassic Park"?*



▲ *OMF – Die Kampfstärke steigt nach jeder Prügelei*

Scott Miller (Apogee): Offensichtlich: Den Namen *Raptor* hielten wir für gut, weil er im Film "Jurassic Park" vorkam. Und – nun ja – unser Spiel benutzt den Namen entsprechend. In ihm ist der Raptor ein Raubvogel; das paßt gut zu den Kampfszenen im Spiel.

ASM: *Ihre Spiele wurden für den PC entworfen. Würden Sie eine DOS-Maschine als Ihren Lieblingsrechner bezeichnen, oder ist das nur Zufall? Könnten Sie sich andere Systeme vorstellen, für die Sie Ihre Software konvertieren würden?*

Scott Miller (Apogee): Wir entwerfen Spiele für High-End-PCs wie den 486 und den Pentium. Um unsere Spiele wettbewerbsfähig zu machen, entwerfen wir sie für High-End-PCs. Es ist unmöglich, ein schnittiges Spiel zu produzieren, das dann gut auf einem 386 oder einer langsameren Maschine läuft.

Jay Wilbur (id): *W-3D* ist schon fürs Super NES portiert worden, Versionen für Atari Jaguar und Macintosh sind gerade in Arbeit. *Wumm* soll auf Atari Jaguar, Sega 32X, unter Windows und OS/2 laufen, andere Plattformen sind im Gespräch.

ASM: *Wie stellen Sie sich den typischen Spieler Ihrer Spiele vor? Welches Alter hat er oder sie?*

1+2: Das spezielle Vertriebskonzept stammt von Apogee

Apogee erfand das Konzept, den ersten Teil eines dreiteiligen Spiels kostenlos freizugeben. Dahinter stand die Hoffnung, daß Spielerinnen und Spieler so begierig auf die nächsten Teile sein würden, die man aber nur bei einer Registrierung erhält. Fast genial, denn es klappte. Apogee gehört heute zu den größten Spielefirmen der Szene.

Scott Miller (Apogee): Seit wir verschiedene Stile entwerfen, wenden wir uns an eine große Gruppe von Spielern, angefangen bei denen, die Spielhallen-Spiele mögen, über Puzzlespiele, Lernspiele bis zu realistischen Spielen mit Gewaltanteil.

ASM: *Sie müssen jeden Tag Hunderte von Briefen bekommen – Briefe von Fans, Fragen von Benutzern... – Wie gehen Sie damit um?*

Jay Wilbur (id): Wir versuchen alles, um sie zu beantworten.

Scott Miller (Apogee): Ja, Apogee bekommt täglich mehr als 400 Briefe, und das ist nicht leicht zu handhaben. Wir haben allein drei Leute, deren Job es ist, die Briefe zu beantworten.

ASM: *Können Sie uns etwas über den merkwürdigsten oder lustigsten Brief erzählen, den Sie jemals von einem Kunden bekommen haben?*

Scott Miller (Apogee): Ein Spieler schrieb mir zwölf Seiten und bat mich darin, mehr *Kroz*-Spiele zu entwerfen, indem er mir erklärte, wie die Spiele sein Leben positiv beeinflußten.

ASM: *Firmen, die "kommerzielle Spiele" herausbringen, benutzen oft Merchandising-Artikel, um ihren Produkten den richtigen Einstieg in den Markt zu verschaffen. Kaffeetassen mit Bildern, Baseballmützen, Aufkleber, Anstecker, Musik-CDs, Kalender... – es ist auch üblich, daß die Charaktere der Spiele als Poster in Magazinen erscheinen und so weiter. Denken Sie an eine ähnliche Unterstützung für große Spiele Ihrer Firmen?*

Jay Wilbur (id): Ich stehe in Kontakt mit verschiedenen großen Spielzeug- und Uniformherstellern wegen der *Wumm*-Rechte, und ein *Wumm*-Film ist in Arbeit. Merchandising mit einem bekannten Markennamen ist ein einträgliches Geschäft.

So entstand id:

Jay Wilbur: "In den frühen 90igern wandte sich Scott Miller (Apogee) an John Romero, John Carmack, Darian Carmack (unsere Gründungsmitglieder) und an Tom Hall, der inzwischen bei id ausgeschieden ist, mit der Bitte, ein Spiel zu machen. In dieser Zeit arbeiteten alle bei einer Firma namens Softdisk und entwickelten kurze Unterhaltungs-Titel. In ihrer Freizeit begann die Gruppe, an *Commander Keen: Invasion of the Vorticons* zu arbeiten. Nach dem Erfolg des Titels verließ id Softdisk geschlossen."

Scott Miller (Apogee): Kommerzielle Firmen benutzen Merchandising, um ihre Produkte zu bewerben. Dank der freien Shareware-Distribution und der damit verbundenen Werbung brauchen wir das nicht. So sparen wir das Geld für Werbung und können unseren Autoren sehr hohe Lizenzen bezahlen.

ddf/sd

Der gute Ton

Der Adventure-Überflieger SIMON THE SORCERER soll dieser Tage auf CD-ROM rauskommen. ASM war exklusiv für Euch dabei, als die Charaktere sprechen lernten.

Direkt im Schatten des Frankfurter Messeturms (Ihr wißt schon, das Ding, das aussieht wie das Empire State Building) liegt das Tonstudio Basement Audio, in dem die Dialoge für **Simon the Sorcerer** auf DAT gesprochen werden sollen. Als Sprecher hat sich Distributor Bomico natürlich nicht irgendwelche Nasen von der Straße geholt, sondern speziell ausgebildete Leute engagiert.

Erik Borner leiht Simon seine Stimme. Der 26jährige Schauspieler hatte in seiner vierjährigen Karriere schon diverse Auftritte im Fernsehen. (Wie heißt doch gleich die Serie über die Leute in einer Straße, die nach einem Baum benannt wurde?) Seine Stimme dürfte aber bekannter sein. In dem Werbespot "Auf diese Scheine können Sie bauen" macht er dem Publikum den Fuchs.

Peter Wenke übernimmt gleich mehrere Charaktere in Simon the Sorcerer. Vom Dämon über einen Drachen bis hin zum Schmied werden Spielfiguren demnächst mit seiner Stimme über die Soundkarten-Speaker kommen. Peter ist ein alter Hase: ungezählte Werbespots, zum Beispiel für Konami und Sega ("Wo ist mein Sega?"), sichtbare Auftritte wie zum Beispiel in der Flop-Show als Flop-Man und als Musiker für den Film "Abgeschminkt". Ich wollte wissen, wie er seinen Erfolg selbst einschätzt. "Ich spiele in der Bundesliga", meint er trocken, zieht aber gleich eine seiner ultrakomischen Grimassen.

Hans-Jörg Karrenbrocks Voice läßt sich als Gangster, Dämon, Reiseleiter, Showmaster und Barkeeper in "Simon" hören. Auch er hat sich in Sachen Schauspielerei und Stimme einen Namen in der Branche gemacht. Hörspiele, Werbespots und vieles andere sind mit seiner Stimme unterlegt.



▲ *Erik und Peter können auch bei der Aufnahme die Faxen nicht lassen*

▶ *Silke: Herrin über Script und 1000 Regler*

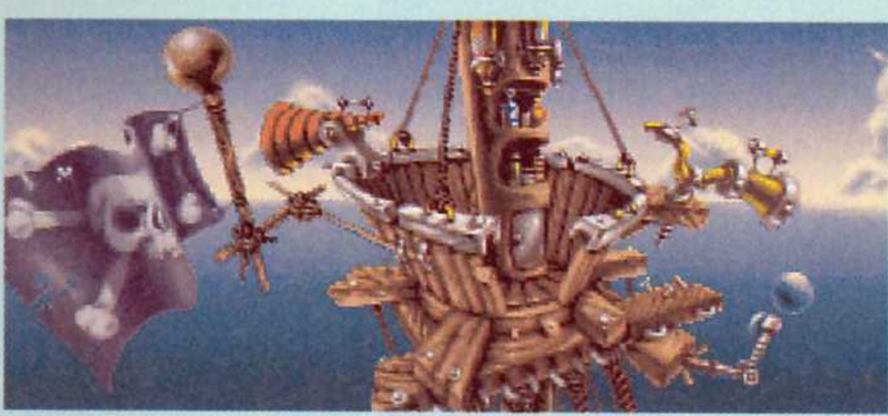


▲ *Hans-Jörg übt für seine Rolle als Barkeeper an der Basement-eigenen Bar*



▲ *Starke Grafik für den zweiten Teil, oder?*

Das wären alle Akteure des Aufnahmetages. Nein, Moment, Silke Mühl fehlt noch. Sie ist die Studiomanagerin und – so schien es mir – das Herzstück des Studios, das seit Januar 1991 "on the Air" ist. Nach ihren Anweisungen legen Erik, Hans-Jörg und Peter im Aufnahmeraum hinter der Glasscheibe los. Kurze Stimmenprobe. Knifflig, schließlich müssen Peter und Hans-Jörg mehrere Charaktere übernehmen und verschiedene Tonlagen drauf haben. Peters Stimme für den Dämon paßt Silke noch nicht so ganz: "Kannst du die noch ein bißchen tiefer bringen?". "Klar", röhrt Peter und läßt eine sprachliche Gaglawine los, die er mit wilden Gesten unterstreicht. "O.K., die ist gut!" Silke ist zufrieden und drückt die Aufnahmetaste. Die Sache geht schnell über die Bühne. Wenig Versprecher, nur knappe Regieanweisungen zum Thema Betonung. Die Szene ist auf Tape. Echte Profiarbeit eben.



▲ *Erste Eindrücke von Simon 2*

Insgesamt zwei Tage hat es gedauert, bis Simon und alle anderen Charaktere ihre deutschen Stimmen bekommen haben. Für Silke, Peter, Hans-Jörg und Erik war es eine willkommene Abwechslung von der Werbespot-Arie, die 75 Prozent ihrer Arbeit ausmacht. Ihr könnt Euch jedenfalls schon mal auf eine sauber vertonte Version von Simon the Sorcerer vorbereiten.

Comic-Salon Erlangen: IM BILDERRAUSCH

Computer machen das Comic-Zeichnen zur Lust, Japaner erobern mit Mangas das Abendland – Trends des sechsten internationalen Comic-Salons in Erlangen. Kein Zweifel: Die Welt der bunten Bilder ist im Aufbruch.

Eine Maus schwebte über Erlangen: Mit einem riesigen Spezialballon Marke Micky Maus beherrschten die Comics nicht nur das Stadtbild, sondern auch den fränkischen Luftraum. Vom 2. bis 5. Juni gehörte den Comic-Freaks die Stadt, tummelten sich über 20.000 Fans in den Messehallen.

Guter Beistand: Riker samt Leseratten

Im Bilderwahn: Die Fans lassen ihre Comics signieren

Erstaunlich, wie sich der Salon entwickelt hat: Vor zehn Jahren waren ganze 32 Aussteller vertreten, gaben sich 40 Zeichner die Ehre. Jetzt, anno '94, hat der Comic-Salon internationales Format. Mit 91 Ausstellern, 17 Ausstellungen, 32 Symposien und über 150 anwesenden Comic-Künstlern bietet Erlangen die zweitgrößte Veranstaltung dieser Art in Europa – und das alle zwei Jahre.

Schade nur, daß die Akzeptanz der Comic-Messe bei den Stadtväter bei weitem nicht so groß ist wie beim europäischen Publikum. Mehrmals kämpfte der Salon ums finanzielle Überleben, fehlten die Finanzspritzen der Stadt. Noch vor zwei Jahren wäre die Veranstaltung deshalb fast geplatzt.

Aber selbst die kaputte Klimaanlage hielt die Besucher dieses Jahr nicht davon ab, in Warteschlangen nach Autogrammen ihrer Stars zu haschen. Kein Wunder: Statt simpler Namenszüge malten die Zeichner kleine Kunstwerke in die Alben der Fans – so entstehen Unikate mit Sammlerwert.

Donald in Rente?

Mit den größten Andrang gab's beim Branchenzweiten, dem Ehapa-Verlag. Der hatte nämlich was ganz Besonderes zu feiern. Nicht genug damit, daß sich mit Don Rosa einer der größten Disney-Zeichner die Ehre gab, der wahre Star war ein Federvieh: Donald Duck. Der Pechvogel des Duck-Clans feierte just in diesen Tagen seinen sechzigsten Geburtstag und watschelt immer noch frisch und munter durchs Leben.

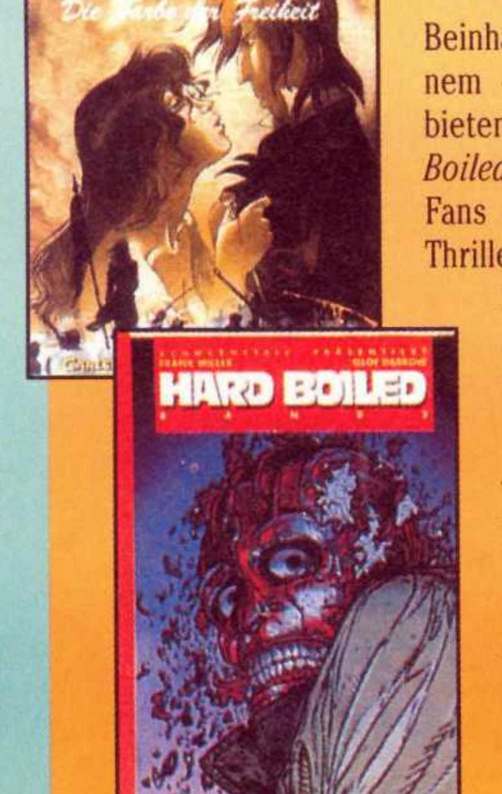
Ehapa nutzte die Gelegenheit, um die ohnehin schon erfolgreiche *Barks Library* um weitere Disney-Produkte zu ergänzen. Nunmehr erfahren wir mehr über *Onkel Dagobert – sein Leben, seine Milliarden,* dazu gibt es noch ein Donald-Special mit dem Titel *60 Jahre Donald Duck*. In diesem Band werden neue und bisher unveröffentlichte Kurzgeschichten von Barks, Rosa und anderen vorgestellt; Höhepunkt ist natürlich Donalds Geburtstagsparty.

60 Jahre und kein bißchen Rente – ein Ende für die Ente ist nicht in Sicht

Weniger Geburtstage, aber ein klares Motto bot Branchenprimus Carlsen: Der September steht bei Carlsen ganz im Zeichen der Science-fiction. Acht neue Titel stehen auf dem Programm. Geboten wird technische Fiction im Stil von *Krieg der Sterne* und *Luc Orient* bis hin zur Avantgarde des Kult-Zeichners Moebius und seiner *Starwatcher*.

Kunst, Comics & Computer

Höhere Weihen empfing Scott McLouds *Comics richtig lesen*. Das Buch ist was ganz Besonderes, wird doch erstmals das Medium durch sich selbst erklärt. Auf epischen 220 Seiten erfährt der Leser in anschaulichen Strips, was diese Art Literatur überhaupt ausmacht. McLoud entwickelt eine Definition, erklärt die Bildsprache der Comics und führt in Zeichentechniken und -stile ein. Kein Zweifel: *Comics richtig lesen* hat das Zeug dazu, DAS Standardwerk über Comics zu werden.



Lesetips

Beinharte Science-fiction von einem detailbesessenen Zeichner bieten die beiden Bände von *Hard Boiled* (Alpha Comic-Verlag), für Fans des romantisch-mystischen Thrillers wird die zauberhafte Reihe *Sambre* im November beendet (Carlsen). Fast genauso schön, aber schauriger ist Neil Gaimans *Der Preis des Lebens* (Ehapa). Und die zahlreichen Fans von Superman können aufatmen: Ab November erfahren wir, wie *Eine Welt ohne Superman* wohl aussieht (Carlsen).

Der Meister selbst war auf dem Salon anwesend und legte in einem Seminar sehr humorvoll seine Sichtweise dar. Die Quintessenz: Comics sind natürlich Kunst!

Ob Kunst oder nicht, das Comic-Zeichnen ist auf jeden Fall harte Handarbeit. "Noch!", möchte man da sagen, denn der Computer hält Einzug in die bisherige Domäne von Tusche und Farbtöpfchen. *Yves Chagnaud*, einer der besten elektronischen Koloristen, war auch in Erlangen und stellte seine Technik vor.

Max-und-Moritz-Preis

Alle Jahre wieder – die Auszeichnungen des Salons:
Bester Comic: *Die Memoiren von Captain J. Star* (Appleby); bester deutscher Comic-Künstler: *Hendrik Dorgathen*; bester Szenarist: *Jean van Hamme*; Sonderpreis für das Lebenswerk: *Will Eisner;* Spezialpreis: *Mecke – Einer für alle* (Sackmann); beste deutschsprachige Publikationen: *Der unschuldige Passagier* (Dieck), *Foligatto* (Crécy & Tjoyas), *Red Road* (Derib), *Tödliche Spiele* (Tardi) und *Voll Mond Suppe* (Graham).

Einfach genial und genial einfach: Scott McClouds "Comics richtig lesen" nimmt das Medium unter die Lupe

Beeindruckend schnell bringt er mit den Rechnern die Farbe auf die Panels, entwirft Farbverläufe und farbige Konturen. Kein Papier stört den Produktionsablauf, die fertig kolorierten Comics kommen ohne Umwege vom Computer auf den Belichter. Daß der Experimentierfreude mit dieser Technik keine Grenzen gesetzt sind, zeigte die Ausstellung "Comics & Computer". Wer die dort gezeigten Computer-Comics mal selbst anlesen will, dem sei besonders die Serie *Das Robot Imperium* und der Batman-Band *Im Netz des Jokers* ans Herz gelegt.

Manga Energy

Japan, das Manga-Land: Pro Jahr werden auf den asiatischen Inseln 1,5 Millionen Exemplare der fernöstlichen Comic-Variante an den Mann gebracht. Die Serien haben meist mehrere tausend Seiten Umfang, Manga-Magazine wie […]ing" bringen es auf eine Wo[…]auflage von einer Million Exemplare. Nun schwappt die Manga-Mania nach Europa. Den Anfang machte Carlsen mit *Akira*, jetzt folgen weitere Serien (siehe Kasten). Der Reiz der Mangas liegt zweifellos in ihrem dynamischen Actionstil, der jedem Kino-Film zur Ehre gereicht. Die rasanten, fast textlosen Bildfolgen erinnern an Kamerafahrten, die Helden sind kompromißlos und kulleräugig. Der Comic-Salon huldigte den Mangas durch die Ausstellung "Manga Energy" mit Originalzeichnungen. Zu

▲ Klein, feist, gemein: Gon, ein Saurier des schwarzen Humors

Recht, wie das Interesse des Publikums bewies: Als der Manga-Star *Masashi Tanaka* (*Gon*) zur Audienz bat, zog sich die Fanschlange über ganze Stockwerke.

Ob Mangas oder Computer-Comics – der Comic-Salon hat wieder bewiesen, daß er Trends setzen und auch frühzeitig erkennen kann. Daß es der Comic-Branche zur Zeit nicht so rosig Comic-Branche zur Zeit nicht so rosig geht, tut dem Erfolg der Veranstaltung sicher keinen Abbruch. Als Gradmesser der Comic-Szene und ihrer Entwicklungen ist der Salon einfach unverzichtbar. Und er fördert die Akzeptanz des Mediums – wichtig in einem Land, in dem Volksmusik und Komödienstadl immer noch zu den erfolgreichsten kulturellen Errungenschaften zählen.

STAR WARS

Ab 1997 geht es endlich weiter mit der zweiten Film-Trilogie, die Comics sind früher dran. Frisch auf dem Markt ist "Star Wars – Das dunkle Imperium". Üppige Farben und Raumschlachten bestimmen die 144 Seiten, in denen der Imperator aufersteht und Luke Skywalker zu seinem Gehilfen wird (bei Carlsen). Ehapa zieht im Frühjahr '95 mit einer dreibändigen Star-Wars-Reihe nach.



Luke S. auf den Spuren von Darth V.

Manga-Manie

Die ASM-Liste für Fans des japanischen Comics und solche, die es werden wollen:

AKIRA – Rasanter SF-Comic, wird jetzt endlich bei Carlsen mit den Bänden 17 bis 19 beendet. Und: Die Zeichentrickfassung ist Kult!

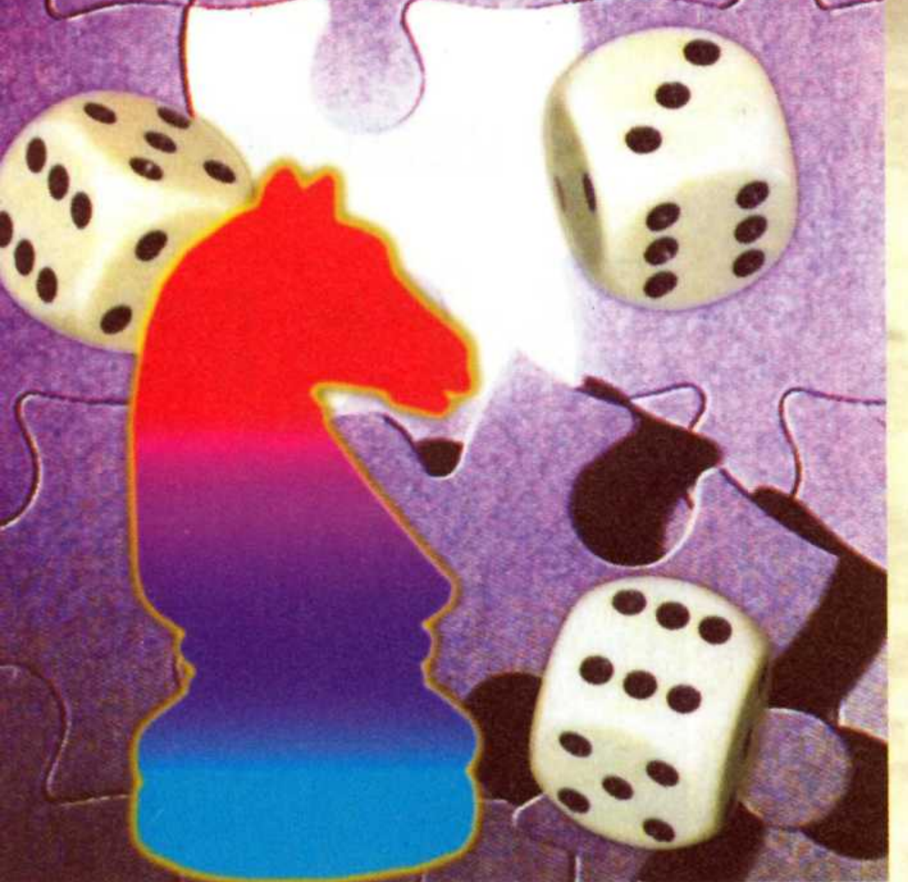
APPLESEED – Menschen vs. Cyborgs – Action pur ab Dezember bei Feest-Comics. Auch als Animée (Zeichentrick).

CRYING FREEMAN – Adaption der Zeichentrickserie, bisher vier Bände. Romantischer Thriller um einen Killer, der sich in sein Opfer verliebt; brutal.

GON – Ein feister Mini-Saurier terrorisiert seine urzeitliche Umwelt. Textlos, zeitlos und zum Totlachen! Bei Alpha-Comics.

JIRAISHIN – Gangsterboß killt Geliebte des Helden – Rache folgt. Besonderheit: Deutscher Szenarist; spielt in Hamburg. Ab Dezember bei Carlsen.

OTOMO – Bisher gibt es zwei Bände mit SF-Kurzgeschichten des Akira-Kult-Zeichners. Kurzweilig.



HAND & KOPF

Es ist unübersehbar, die Geschichte boomt. Ob Cyrano de Bergerac im Kino, Kolumbus für den Computer oder der "Medicus" als Lesestoff – die Medien entdecken historische Themen als attraktive Aufhänger. Da wollen natürlich auch die Spieleverlage nicht abseits stehen und werfen Titel wie "Das Pferd von Troja", "Rheingold" oder "Minos" auf den Markt. Oft dient das Thema nur als Dekor – hinter vollmundigen Namen stecken dann altbekannte oder oberflächliche Spielideen, und für den Kunden heißt es "Außer Spesen nix gewesen". Doch das muß nicht sein! Wozu gibt es unerschrockene ASM-Autoren, die sich für Euch durch den Dschungel der Spieleschachteln zu den Tempeln oder auch Ruinen der Spiele-Kultur schlagen? (Kollegialer Gruß an Dr. Jones!)

Das Spiel mit der Vergangenheit

Hierzulande sieht man sie noch selten, während sie im angloamerikanischen Raum weit verbreitet sind: die sogenannten Counter-Spiele. Ein Blick in die Schachtel zeigt nicht das übliche Set aus Spielplan, Plastik-Spielfiguren, Holzwürfeln und Karten, sondern offenbart nur Pappe, so weit das Auge reicht. In mühevoller Kleinarbeit darf der geneigte Kunde erst einmal vorsichtig hunderte von kleinen Papp-Quadraten, die sogenannten Counter, aus den vorgestanzten Bögen trennen. Die Counter ersetzen die herkömmlichen Spielfiguren, die in dieser Anzahl schwer zu bezahlen wären.

FIEF 2

89 DM, von: **Philipe Mouchebeuf**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Eurogames**, Dirk Bilger, 78462 Konstanz.

Nach dieser Arbeit kommt das zweifelhafte Vergnügen, eine umfangreiche Spielregel zu studieren. Was dann folgt, ist in aller Regel ein atmosphärisch dichtes Spielgeschehen, das selten weniger als vier Stunden dauert. Den Detailreichtum und die Situationenvielfalt, die es hier im Vergleich zu klassischen Brettspielen gibt, muß man mit dem Lernen von massenhaft Zusammenhängen und Symbolen erkaufen. Außerdem sind die Pappkärtchen unhandlich und neigen zum Verschwinden.

Eine Ausnahme von dieser unrühmlichen Regel bildet leider auch **Fief 2** nicht. Hier versucht man, in einer mittelalterlichen Welt König zu werden. Dazu müssen erst einmal Dörfer besetzt, Wirtschaftsbetriebe errichtet und endlich Adelstitel gekauft werden, die ein Lehen mit sich bringen. Zum Sieg muß ein König drei der sechs erhältlichen Lehen unter seine Fittiche kriegen. Als interessante Alternative zum verbissenen Einzelkämpfertum bietet sich die Möglichkeit zu heiraten, um mit einer Königin gemeinsam zu gewinnen.

Fief 2: Nichtangriffspakte sind dazu da, daß man sie bricht ▼



Das Spielgeschehen wird weitgehend über Ereigniskarten gesteuert, die von den Spielern zu Beginn einer Runde ausgespielt werden. Katastrophen wie die Pest oder ein Bauernaufstand können dabei die lieben Konkurrenten weit zurückwerfen. Mit Landsknechtsheeren erobert man neue Gebiete und fällt auch mal eben bei den Nachbarn ein.

Durch die allzu starken Sonderkarten ergibt sich ein ständiges Auf und Ab, bis irgendwann der glückliche Sieger feststeht. Ebenso steht fest, daß Fief 2 zwar etwas für Freunde der historischen Simulation bietet, spielerisch aber kaum über das untere Mittelmaß hinauskommt. Spielen wir lieber eine Runde *Kaiser* am PC gegeneinander, wenn Ihr Euch an dieses Uralt-Game noch erinnern könnt. Darin war die "Land regieren und Nachbarn ärgern"-Spielidee nämlich immerhin liebenswert umgesetzt.

Ein großes Land – ein starkes Land

Empire ist ein Spiel, das "Fief 2" von der Machart her ähnelt. Der Untertitel verspricht nicht weniger als "Die Geschichte der Welt" – wenn das kein hoher Anspruch ist!

Sieben Spielphasen repräsentieren die großen Epochen der Zeitgeschichte. In der ersten Phase von 3000–1400

v.Chr. beginnen die Sumerer, die Erde zu besiedeln. Ägypter, Minoer und Babylonier schließen sich an. In der letzten Phase sind es dann die Russen, die Franzosen oder die USA, die von 1550–1914 ihren Auftritt in der Weltgeschichte von "Empire" haben. Jeder Spieler bekommt pro Phase ein Volk zugeteilt, mit dem er sich möglichst weit ausbreiten will. Das geht natürlich auf Kosten der schon angesiedelten Völker der jeweils letzten Phasen, die sich entsprechend zur Wehr setzen. Passend zu den Epochen gibt es je sieben Völker zur Auswahl, die ihre historischen Qualitäten widerspiegeln. Die Perser haben

EMPIRE

79 DM, von: **Steve Kendall**, für: **3–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Welt der Spiele**, 60437 Frankfurt / Main.

also mehr Armeen zur Verfügung als beispielsweise die Skythen, die Wikinger spielen ihre seefahrerische Stärke auf der Nordsee, dem westlichen Mittelmeer und im gesamten atlantischen Raum aus.

Empire besticht gerade durch diese historischen Genauigkeiten. Im Spiel kann man versuchen, Alexander den Großen bis nach Nordeuropa zu schicken, oder die Araber vor Spanien abzublocken. In der Regel ergibt sich aber ein Spielverlauf, der in etwa der realen Geschichte entspricht. Die kleinen oder großen Überraschungen, wenn etwa Karthago auf einmal selbst den Hunnensturm noch übersteht, machen den Spielreiz aus. Seefahrt, Weltwunder und einfallsreiche Sonderkarten runden das Spielgeschehen ab und verstärken den Eindruck, daß wir es hier mit einer gelungenen Sache zu tun haben. Auch wenn der Glücksfaktor immer noch überwiegt, kann man an diesem wahrhaft epischen Spiel viel Freude haben.

Reine Zeitfrage

"Junge, Junge, ist das aufregend! Jetzt bin ich mit meiner Zeitmaschine im römischen Reich gelandet und finde jede Menge historischer Quellen. Am besten nehme ich den Text über die Armen mit in die Zeitmaschine und starte durch zu den Bauernkriegen. Mist, hier gibt es zwar alles Mögliche über Recht, Spiele und Religion, aber nichts über Arme. Na gut, parke ich die Zeitmaschine hier und schaue mal eben, was gerade so in Byzanz los ist.

Um Gottes willen, das ist ja das reinste Wespennest: gleich drei Zeitmaschinen der Konkurrenten und jede Menge Material. Also schnell zurück, die Zeitmaschine holen. Ich glaube, ich hatte sie bei den Habsburgern, oder wo war es gleich?

So, wieder in Byzanz: Schau an, die Konkurrenz war nicht müßig. Ich glaube, ich nehme einfach eine fremde Zeitmaschine mit und verstecke sie in der Aufklärung. Die findet sich nie wieder."

Nichts verstanden? Macht nichts, die Zeitreise spielt ja auch weit in der Zukunft, oder auch wieder nicht. Mit Zeitmaschinen unterwegs, versuchen die Spieler, einen historischen Vorgang anhand dreier Karten zu dokumentieren. Dazu stecken sie ihre beiden Zeitmaschinen-Karten insgeheim in einen der 16 Zeit-Epochen-Umschläge. Ab jetzt können sie als Spielzug entweder einen beliebigen Umschlag heimlich ansehen oder eine ihrer Zeitmaschinenkarten aus dem bisherigen Umschlag herausnehmen. Dabei kann eine weitere Karte mittransportiert werden. Pech für den Gegner, wenn es gerade seine Zeitmaschine war, denn der Lande-Umschlag bleibt wiederum geheim. So wird immer wieder durchsucht, gestartet, gelandet und beobachtet. Da nichts aufgeschrieben wird, rauchen bald die Köpfe.

ZEITREISE

65 DM, von: **D. M. Hooker**, bearbeitet von: **Urs Hostettler**, für: **2–6 Spieler ab 12 Jahren**, Hersteller: **Fata Morgana**, Bern, Schweiz, Info: **Heidelberger Spieleverlage**, 69115 Heidelberg.



▲ Zeitreise: Zeitmaschinenpilot mit Gedächtnislücke sucht Pannendienst

Spannend wird es, wenn man auf einen Umschlag stößt, in dem ein Konkurrent schon heimlich, still und leise fast fertig gesammelt hat. Jetzt heißt es schnell handeln. Entweder eine wichtige Karte klauen oder seine Maschine entführen und sich selber ins gemachte Nest setzen. Möglicherweise merkt der Mitspieler das Ganze erst viel zu spät, weil er in anderen Umschlägen auf Suche ist.

Alles in allem ist **Zeitreise** ein äußerst merkwürdiges Spiel. Minutenlang beugen sich die Spieler abwechselnd über den Karton mit den Umschlägen und verziehen keine Miene. Todlangweilig, könnte ein Außenstehender denken – bis auf einmal einer anfängt, laut vor sich hinzufluchen. Zunehmend kommt Hektik auf, am liebsten möchte man dem Vordermann den Kasten entreißen. Wenn dann der Sieger feststeht, sind die Nerven am Ende – und eine zweite Partie kommt erst eine Woche später wieder in Frage. Für Fans von "etwas anderen" Spielen, die mit Durcheinander umgehen können, ist die "Zeitreise" ein unbedingtes Muß! Das heißt – wird sie eins sein. Oder war sie eins? Wird sie eins gewesen sein? Würde sie eins geworden sein gewesen haben... – Entschuldigung, aber wie schon Douglas Adams in seinen "Anhalter"-Romanen sehr richtig erkannt hat: Zeitreisen sind in erster Linie ein rein grammatisches Problem.

Martin Wehnert/sz

Empire: Was soll das heißen, Cäsar erobert gerade New York? ▼



Uhr-Laub

Heute ist der 6.7. 1994. Meine Digitaluhr vorne links auf dem Tisch zeigt 17.30 Uhr an. Was sollen mir diese Zahlen sagen? Wenn ich sie zusammenrechne (also 6+7+1994+1730), ergibt sich die wundersame Zahl 3737. Das ist erstaunlich, weil meine Telefonnummer mit 37 endet und dies die 37. ASM ist, in der ich mehr als drei Beiträge geschrieben habe. Alle Postleitzahlen, die sich auf Eschwege beziehen, beginnen ebenfalls mit 37 (zwei davon kennt Ihr ja zur Genüge). Das ist noch nicht alles: Wir saßen früher Am Stad 35 und sind jetzt Hessenring 32. Und wieviel ergibt 5 plus 2? Genau – 7! Und da sich nur die hintere Zahl geändert hat, kommt logischerweise wieder die 37 dabei heraus. Und jetzt werde ich ganz mutig und ziehe von 3737 die Quersumme – und die ist 20. Und rein zufällig habe ich ab gleich 20 Werktage bezahlten Urlaub. Zu den nächsten Replays bin ich aber rechtzeitig wieder zurück, wenngleich ich bis dahin etwas braungebrannter sein dürfte. Bei 37 (!) Grad im Schatten nicht weiter verwunderlich. Euer Klaus.

Replay News

Von wegen Sommerloch – die Programmierer haben entgegen unsereinem nix mit Urlaub im Sinn gehabt und 'ne ganze Reihe Spiele von einem System aufs andere umgesetzt. Das, worauf sich die meisten freuen dürften, ist **Zool 2** von **Gremlin** für PC, das mir leider bei Redaktionsschluß noch nicht vorlag. Irgendwie mag ich die Poststreiks nicht!

Weniger aufregend, dennoch erwähnenswert ist **Drop Zone**, das fast ein Jahr nach seinem ersten Auftauchen für das Game Gear erscheint. Wann genau, wissen nur die **Codemasters**. Wesentlich genauer sind da schon die Termine für **Sink or Swim** und **Pete Sampras' Tennis** für Segas Handheld: 26. August bzw. 16. September.

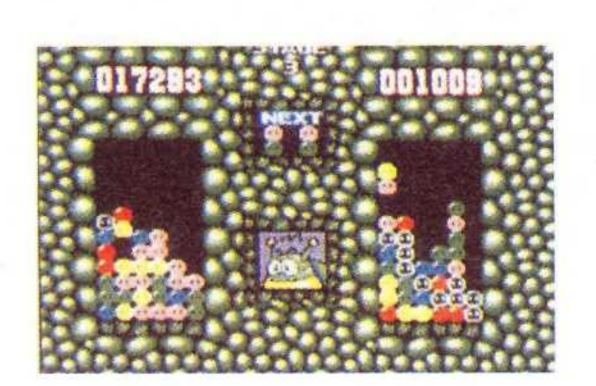


▲ *Zool 2*

Schließlich präsentiert **U.S.Gold** sein **World Cup USA '94** auf dem gleichen Gerät. Na ja, Fußball auf dem kleinen Schirm – wer's mag...


▲ *World Cup USA '94*

Systemwechsel, aber wir bleiben bei Sega: Fürs Master System wurde **Dr. Robotniks Mean Bean Machine** umgesetzt. Leichte Abstriche in Sachen Grafik und Sound gegenüber der Mega-Drive-Version, vom Spielprinzip her aber identisch. Auf den Test verzichte ich zugunsten anderer Programme, wir Ihr jetzt gleich sehen werdet.



▲ *Dr. Robotniks Mean Bean Machine*

119 DM, Test in: **ASM 5/94** (A1200), Hersteller: **NEO**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

DER CLOU! (PC)



Mein Kompliment! Die Jungs von "...and avoid panic by" und NEO haben es tatsächlich geschafft, dem ohnehin schon sehr guten Strategie-Adventure den letzten (PC-) Schliff zu geben.



◄ *Eine Zigarre für den Boß...*



► *...findet man beim wahlen Roß*

Farbig sind nunmehr auch die Planungsphasen, schneller sind die Zugriffszeiten auf Icons und Reaktionen auf Handlungen des Spielers geworden. Das gibt dem Ganzen natürlich noch einmal Auftrieb. Und die Musik erst... – hier wurden nicht einfach die O-Sounds der A1200-Version übernommen, sondern gleich ein eigener Soundtrack geschrieben. Durch die Anwahl der Jukebox könnt Ihr das noch vor Spielbeginn erleben.

Am Spielablauf selbst hat sich nichts geändert; wäre ja noch schöner, die wunderbare Story des kleinen Knackis Matt Stuvysunt auf dem Weg zum Supereinbrecher umzuschreiben. Ach ja, weiß einer von Euch schon, was DER CLOU ist? Lösungshilfen werden wie immer gern gesehen, und wer zuerst kommt, kriegt auch was dafür. Ansonsten: Viel Spaß beim Durchboxen und gute Brüche.

Urteil: 11 SEHR GUT

99,95 DM, Test in: **ASM 7/94** (Amiga), Hersteller: **Black Legend**, Muster von: **Die Cassette**.

DER TRAINER (PC)

Fußball-Fans, aufgepaßt: Da es in der post-We-äMm-mesischen Zeit vermehrt zu Entzugserscheinungen kommen kann, empfiehlt der Doktor ein Trainerspiel für PC-Besitzer.

Nach Erscheinen der Amiga-Version war es eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis **Der Trainer** auch für die DOSe erscheinen würde. Na bitte, hier ist er.

Das Spielgeschehen entspricht vollständig der Amiga-Version. Als "Freiberufler" sieht man sich nach einem anderen Job, also einem neuen Verein um. Den findet man in der uns vorliegenden Version ausschließlich in der englischen Liga, und zwar in den zwei oberen Klassen. Flugs wird der Vertrag unterschrieben, danach geht es auch schon los. Die Mannschaft – vom Computer generiert – setzt sich aus lauter Individualisten zusammen, die nicht nur unterschiedliche Auffassungen vom Fußballspiel haben, sondern auch bestimmte Stärken und Schwächen im menschlichen Bereich.



▲ *Es sieht nicht gut aus für diesen Trainer*

Das weitere ist tatsächliche Trainer-Arbeit. Mannschaft und Drumherum müssen auf die Spiele vorbereitet werden, die Motivation der Spieler muß hochgeschraubt werden – kurzum, hier kann jeder zum "Bundes-Berti" werden.

"Der Trainer" auf dem PC glänzt im Intro durch einige kleine Film-Szenen aus Spielen. Danach sieht es allerdings auf dem Bildschirm genauso knochentrocken aus wie auf dem Amiga, bis auf die kleinen Animationssequenzen. Allerdings sind alle Spielfunktionen per Maus erreichbar und lassen sich durch einfaches Anklicken und Eingaben von der Tastatur auswählen oder ändern.

"Der Trainer" wird auf fünf HD-Disks angeliefert, nach der Installation benötigt er ca. 7,5 MByte auf der Festplatte. Unterstützt werden neben der SoundBlaster-Karte für Musik und FX auch spezielle Soundkarten und -geräte.



Urteil: 11 SEHR GUT

TORNADO (A1200/A4000)

119,95 DM, Test in: **ASM 9/93** (PC), Hersteller: **Digital Integration**, England, Muster von: **Die Cassette.**

Flugsimulationen auf Amiga umzusetzen, kostet den Hersteller einige Mühe, den Spieler allerdings eher Nerven. Bisher galt nämlich immer die Vorgabe "...muß auf dem A500 laufen...". Digital Integration schert sich zum Glück wenig darum und begnügt sich mit den A1200/A4000-Besitzern.

Der Amiga-Tornado entspricht im Flugverhalten seinem großen PC-Bruder, auch hier wurde sehr viel Wert auf Vorbildtreue gelegt. Der Flugsimulator – und damit schließe ich mich der Ausführung des werten Vorkost...äh...testers Marcus an – ist nicht das Pendant zum legendären "Interceptor", also einsteigen, sich wohlfühlen, losfliegen und abschießen. Man kommt sich tatsächlich vor wie bei einer gut organisierten Trainingsstunde der Air Force.

Natürlich sind auch Kampf-Szenen und ganze Missionen vorgesehen. Bis man allerdings soweit ist, macht so mancher Tornado seinem Namen alle Ehre und pflügt den Acker um.

Technisch bietet der Tornado für die AGA-Rechner wesentlich mehr als seine "Normal-Vorgänger". Schneller Vektorgrafikaufbau, mehr Farben und damit mehr Genauigkeit bei der Erzeugung der Landschaften. Auf einem A1200 ist der Flugsimulator zwar schon recht schnell, richtig Freude kommt aber erst bei einem A4000 mit 030er-Prozessor auf. Auf einem A4000/040 macht das Ganze dann richtig Vergnügen: schneller Bildaufbau und direkte Umsetzung der Flug- und Lenkeigenschaften.



Tolle Grafik, aber nur mit High-Speed-Prozessor schnell

Insgesamt fünf Disketten, ein mehr als 330 Seiten starkes Handbuch in deutsch, mehrere Flugkarten für Übung und Missionen, ein Handbuch für technische Informationen – das alles findet sich im Programmpaket. Das "Handbuch" ist dabei Pflicht, wer nicht zumindest die wichtigsten Kapitel überfliegt, wird Probleme bekommen.

Das Spiel kann auf Festplatte installiert werden (sinnvoll!), benötigt dort ungefähr 4,5 MB an Platz. Lauffähig ist es ab 1 MB RAM, bei den AGA-Rechnern also kein Problem.

Flugsimulatoren auf dem Amiga müssen nicht immer flügellahm sein, allerdings, wie oben schon gesagt, sollte es schon einer der schnelleren Rechner sein. Meiner Meinung nach geht das Programm aber auch auf A1200 mit Beschleuniger-Karten voll in Ordnung.





SABRE TEAM (A1200)



79,95 DM, Test in: **ASM 1/93** (Amiga), Hersteller: **Krisalis**, England, Muster von: **Bomico.**

Mit dem – übrigens tatsächlich existierenden – "Sabre Team" ist Krisalis bereits Ende '92 ein großer Wurf gelungen, auch wenn das Spiel auf Normal-Amigas eher schlich als fortschritt. Nun, hier ist sie, die A1200-Version des Strategie-Games. Wie in der Urversion müßt Ihr Euer Team als "finale Rettung" irgendwo dort einsetzen, wo Terroristen am Werk sind. Dazu stehen jedem Team-Mitglied eine Reihe von Aktionspunkten zur Verfügung, die mit zunehmenden Aktivitäten abnimmt. Ist der Zug zu Ende, dann übernimmt der Rechner (Terrorist...) die Handlung. Je nachdem, wie geschickt Ihr seid, könnt Ihr dem Gegner die Stirn bieten.

▲ *Gleich haben wir ihn*

Die A1200-Version ist nicht so träge wie die Ur-Version, auch wurde an der Grafik gefeilt. So ganz kann mich das Spiel aber dennoch nicht begeistern, wahrscheinlich deshalb, weil die Aktionen ziemlich langwierig sind. Daher gibt's nur 'ne Durchschnittsmarke.



JAMES POND 3 (A1200)

89,95 DM, Test in: **ASM 4/94** (Mega Drive), Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Bomico.**

Der Secret-Service-Fisch im Geheimdienst "Ihrer Matjestät" ist wieder da. Nein, ich meine nicht Thomas, ich meine James Pond. Millennium hat mit diesem speziellen Spezialagenten wohl eines der größeren Lose gezogen. James "Fish" Pond macht nun auch in einer speziellen A1200/A4000-Version den Verbrechern ihre Erfolge zunichte. In "Operation Starfish" geht es auch hier wieder dem miesen Dr. Maybe und seiner Organisation J.A.W.S. an den Kragen. Dank der "License to gill" kein Problem!



▲ *Mein Name ist Pond, ...*

Die A1200-Version entspricht der Amiga-CD32-Version (oder umgekehrt). Farbenfroh, gut zu spielen, sauberes Scrolling, guter Sound – kurz, ein feines A1200-Spielchen. Drei Disketten liegen der Packung bei, aber keine Angst, die Nachladezeiten halten sich in Grenzen. Multitasking ist leider nicht möglich, also Disk einlegen und booten.





Aero the Acro-Bat (Mega Drive)

129,95 DM, Test in: **ASM 3/94** (Super Nes), Hersteller: **Sunsoft,** Japan, Muster von: **Die Cassette**.

Wenn Batmans Verwandter auf Trampoline hüpft, um luftige Höhen im Zirkuszelt zu erreichen, ist für Kenner klar: Aero the Acro-Bat ist wieder da.

Vom Super NES ist er auf das Mega Drive gesegelt: der Fledermäuserich mit den abenteuerlichen Stunt-Einlagen. Ich helfe unserem kleinen Tierchen bei der Fahrt auf dem Drahtseil und krieche in Kanonen, um höhergelegene Ebenen zu erreichen (nein, ich versichere Euch, daß ich nicht mit einem gewissen Lügenbaron verwandt bin!) und unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen.



▲ *Fledermaus will hoch hinaus!*

Die Umsetzung geht voll in Ordnung: Grafik und Sound sind einwandfrei, und wie im Original gibt es den leicht verrückten und gewöhnungsbedürftigen Angriffsmodus, bei dem Aero in der Luft zum Bohren ansetzt. Durch diese Technik kann man nicht nur Feinden ans Leder, sondern auch die Sprungdistanz etwas verlängern. Unterm Strich bleibt ein sehr professionelles, aber schwieriges Jump'n'Run.

Urteil: 10 GUT

The Lost Vikings (Mega Drive)

129,95 DM, Test in: **ASM 9/93** (PC), Hersteller: **Virgin,** England/**Interplay,** USA, Muster von: **Sega Deutschland**.

Endlich sind die knuddeligen Norweger Erik, der Flinke mit dickem Schädel und hohen Sprüngen, Baleog, der Grimmige mit Pfeil und Bogen, und Olaf, der Dicke mit seinem Multifunktionsschild, auch auf dem Mega Drive eingetroffen.

Systembedingt gibt es bei der Grafik leichte Abstriche, denn Segas Konsole kann in Sachen Auflösung eben nicht mit einem Super-VGA-bestückten High-End-PC mithalten.

So ist alles eben etwas grobkörniger, aber wen juckt das schon, wenn trotzdem noch alle Details da sind, und man immer noch die Bärte wehen sieht? Auch die Musik kommt gut, und das Spielprinzip ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Absolutes Highlight: Wenn ein Level überstanden ist, das das Trio nur in kniffliger Teamarbeit bewältigen konnte, machen die drei sich gegenseitig fertig und klopfen Sprüche wie Hägar. Wer seine Konsole mit etwas wirklich exzellentem verwöhnen will, kommt an den "Verlorenen Wikingern" nicht vorbei.



▲ *Sie warten nur auf Dich!*





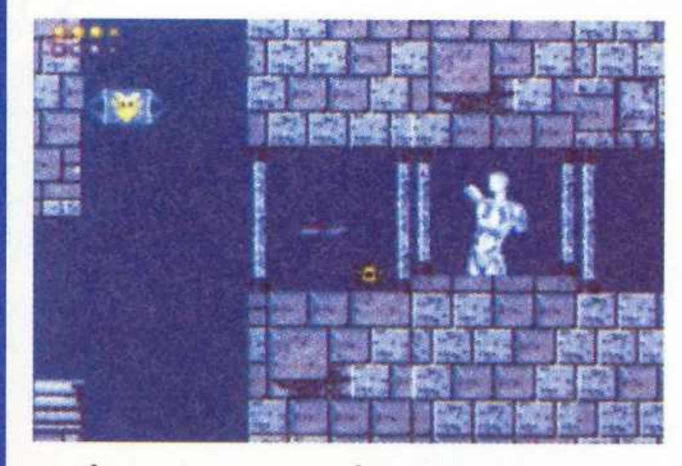


Ecco the Dolphin (Master System)

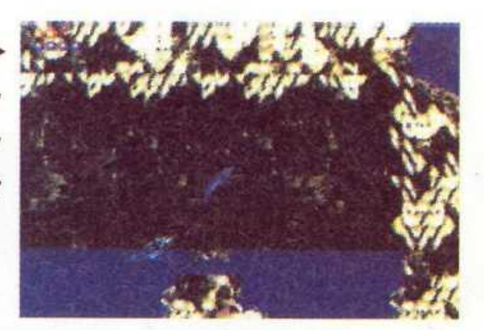
89,95 DM, Test in: **ASM 3/93** (Mega Drive), Hersteller: **Sega,** Japan, Muster von: **Hersteller**.

Eine der originellsten Spielideen der letzten Zeit war sicherlich Ecco the Dolphin, der erste Delphinsimulator der Welt.

Durch einen Wirbelwind von seiner Herde getrennt, sucht Ecco seine Freunde. Mit Sonar kann er die Gegend akustisch abtasten oder mit anderen Delphinen kommunizieren. Er muß immer wieder atmen und kann dabei schöne Delphinsprünge absolvieren.
Das Spiel ist eher geruhsam und stellt in der Hauptsache eine Erforschung der Unterwasserwelt dar. Faszinierend, aber nicht gerade umwerfend aufregend. Gegenüber der Mega-Drive-Version gibt's Punktabzug, da die schlechtere Grafik und der weniger feine Sound leider auch auf Kosten der Atmosphäre gehen.



▲ *Flipper ist spannender*



▶ *Unter Wasser mit 8 Bit*





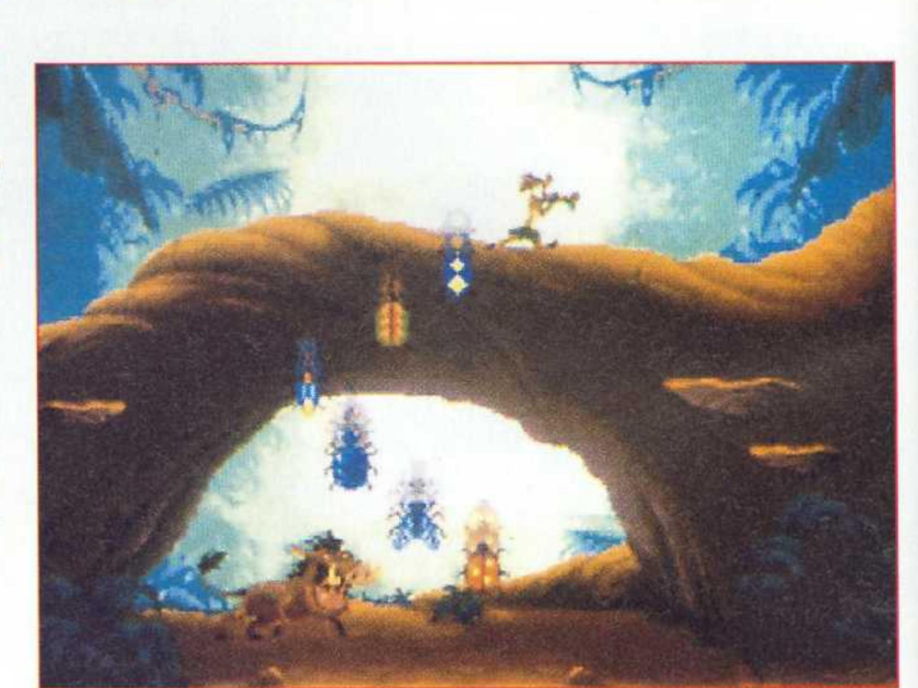




Coming Soon

Ein kleiner Löwe namens Simba

Beim Wort Disney fallen automatisch Begriffe wie Donald Duck, Micky Maus, Bambi, Bernhard und Bianca, die Mäusepolizei, Comic, Zeichentrickfilme, und man denkt an viel, viel Unterhaltung. Nun gibt's noch mehr davon – und nicht nur im Kino, sondern auch auf dem Super NES.



▶ Wo geht's hier hin?

Daß Partnerschaften zum größten Teil Positives bewirken, wird an der Kooperation zwischen **Virgin Interactive** und **Disney** deutlich. Das Dschungelbuch (siehe Highlight in dieser Ausgabe) brachte nicht nur große Umsätze an den Kinokassen, sondern bringt sie auch in die Portemonnaies der Softwareindustrie: Grafisch gut gemachte Animationen und ein ansprechendes Gameplay sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

THE LION KING
–Work in Progress–
Super NES, Hersteller: **Virgin Interactive**, USA.



▲ Hiiillfäää, das ist aber tief!



▲ Was will die doofe Hyäne von mir?

Nun kommt mit **The Lion King** für das Super NES nicht nur ein grafisches Schmankerl, sondern auch ein spieltechnischer Leckerbissen auf Euch zu. Auf der CES in Chicago konnte ich erste Blicke auf das Game werfen, das für mich persönlich vom ersten Eindruck her noch um Längen besser aussieht als der Hit *Aladdin* und auch das *Jungle Book*. Zudem war die Präsentation eine der besten, die wir Journalisten bis dato zu sehen bekamen. Simba, der kleine Löwe und die Hauptfigur des Games, war nämlich höchstpersönlich geladen worden und sorgte für Aufmerksamkeit.

▲ Vorsicht, da kommt ein Steiiiin

Film und Game kommen im November in die Kinos bzw. in den Handel. Das Game ist die 1:1-Umsetzung des Films, spielt im Dschungel von Afrika mit Simba als Hauptdarsteller. 15 Disney-Animatoren haben über 2000 neue Animationen für das Spiel entwickelt. Auch der Sound kann sich hören lassen, denn kein anderer als Elton John hat Songs für den Film geschrieben, die auch im Game eingebaut werden. Das Plattformspiel führt durch 10 Levels mit zwei zusätzlichen Bonusrunden bei steigendem Schwierigkeitsgrad. "The Lion King" ist das erste Video-Game, das ein vierfüßiges Wesen als Hauptfigur hernimmt – kein leichtes Unterfangen für die Umsetzung in fließende Animationen. Doch nun genug geschwelgt, ein wenig müßt Ihr Euch noch gedulden...



▲ Hab ich Dracula gerufen, daß die blöden Fledermäuse kommen



Schieß mal wieder

Ankündigungen sind meistens so vollmundig wie ein halbes Kilo Pudding – und oft genauso schwer verdaulich. Glaubt man der Ankündigung von Millennium, dann muß deren neues Ballerspiel VITAL LIGHT auf jeden Fall alle Rekorde brechen.

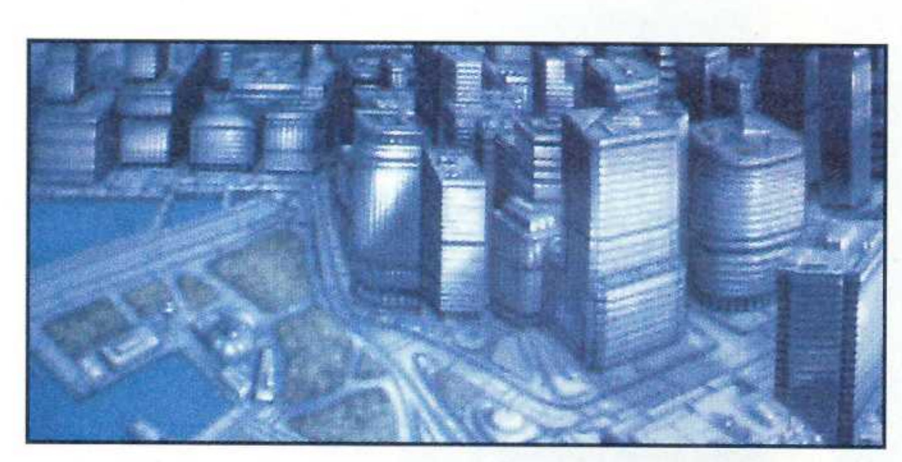
VITAL LIGHT
Amiga, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Prepare for pure addiction! – So steht's auf dem Schreiben, das gemeinsam mit zwei Demo-Disketten unsere Redaktion erreichte. **Vital Light** – so der Name des Games für alle Amiga-Rechner – soll das ultimative Action-Spiel sein. Ob das mit der reinen Sucht ("pure addiction") wirklich so funktioniert?

In der Demo sieht man nicht allzuviel – außer den Szenen, die Ihr hier als Bilder aus dem Intro bestaunen könnt. So viel konnte ich aber herausbekommen: Mit Eurem Raumschiff steuert Ihr durch einen Weltraum, der durch seltsame Kombinationen aus "Bricks" (Ziegeln? Steinen?) belegt ist. Ihr müßt nun versuchen, jeweils eine Farbe zu treffen, um so den Weg zu neuen Schauplätzen freizubekommen.



▲ *Sieht aus wie in der Daddel-O-Thek*



▲ *Um die Kurve mit kreischenden Reifen*

Laut Millennium ist das ein innovatives Spielprinzip, und das Game verfügt über eine "superbe Grafik". Nun, was das Intro bietet, läßt eigentlich nur das Beste hoffen, denn fein säuberlich gezeichnete und erzeugte Animationen kommen da über den Amiga-Monitor herüber. Erscheinen soll das Game im September '94 – mal sehen, was dann von der Ankündigung noch übrig ist, oder was uns dann an wirklich gutem Spiel bevorsteht.

Heute schon gewählt?

1994 ist das Superwahljahr. Jedenfalls in den Augen der Politiker – die Bürger des Landes sehen das oftmals anders. Aber wie dem auch sei: Wahlen haben immer etwas Spannendes.

Allzuoft hört man im Zusammenhang mit dem "Superwahljahr" auch den Begriff "Politikverdrossenheit". Die Parteien beschweren sich, die Bürger würden sich nicht mehr für Regierungen und Oppositionen interessieren – nicht ganz zu Unrecht, wenn man sich die Aktivitäten diverser "Staatsmänner" mal genauer ansieht.

Was hat das nun alles mit der ASM zu tun, werdet Ihr fragen. Ganz einfach: **Wir wollen beweisen, daß ASM-Leser sich auch in der Politik auskennen.** Der Grund: Wir haben etwas zu verlosen, und zwar

10 Original-Versionen von "1990 – die 93er Edition" sowie
99 Demo-Versionen des Programms,

für Amiga oder PC. Was Ihr tun müßt? Beantwortet einfach die drei Fragen zum Thema Politik:

1.) Wann wurde das Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland beschlossen? (Hilfe: Es war der 23. Mai):
a) 1933
b) 1949
c) 1984

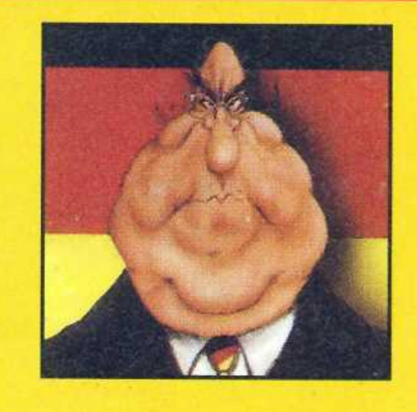
2.) Wie hieß der erste deutsche Bundeskanzler? (Hilfe: Vorname Konrad):
a) Lorenz
b) Kiesewetter
c) Adenauer

3.) Wie heißt der Bundespräsident (ab dem 1.7.94) mit Vornamen?
a) Roman
b) Rhodan
c) Ramon

Ein Tip für die, die überlegen müssen: Nachrichten hören und ein **Lexikon** wälzen. Eure Antworten (die Buchstaben der jeweils richtigen Antwort) schreibt Ihr bitte auf eine Postkarte, zusätzlich notiert Ihr noch Euer Rechnersystem (Amiga, PC) und schickt das Ganze ausreichend frankiert bis zum 31.8.94 an:

Tronic-Verlag,
Redaktion ASM
Stichwort: Politik
Hessenring 32
37269 Eschwege

So, dann zeigt mal, was Ihr auf dem Kasten habt. Auf jeden Fall habt Ihr eine gute Wahl getroffen, wenn Ihr mitmachen wollt. Wir bedanken uns auf jeden Fall beim **APC&TCP-Vertrieb, Dorfstr. 17, 83236 Übersee**, für die Bereitstellung der Preise.



AUF EINEN BLICK

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	1942 (PC)	06/94	32	Flugsimulation
	1990 – Die 1993 Edition (AM)	02/94	31	Management-Sim.
	1990 (PC)	08/94	114	Replay
	Abenteuer Europa (PC)	07/94	51	Adventure
	Aces over Europe (PC)	02/94	54	Ballerspiel/Flugsim.
C	Across the Rhine (PC)	05/94	126	Fahrsimulation
	Aegis - Guardian of the Fleet (PC-CD)	08/94	86	Fahrsimulation
	Aero, the Acrobat (SNES)	03/94	53	Jump'n'Run
*	Aladdin (MD)	01/94	98	Jump'n'Run
*	Aladdin (SNES)	02/94	14	Jump'n'Run
*	Aladdin (GG)	08/94	115	Replay
	Aladdin and the... (PC-CD)	05/94	95	Lernspiel
C	Aliens vs. Predator (Jag)	08/94	123	Reaktionsspiel
C	Alone in the Dark 2 (PC)	02/94	110	Adventure
	Alone in the Dark 2 (PC)	04/94	30	Adventure
*	Ambermoon (PC)	02/94	56	Rollenspiel
	Anstoß - World Cup Edition (PC-CD)	08/94	88	Sport
	Anstoß (A500)	01/94	87	Management-Sim.
	Anstoß (PC)	02/94	116	Replay
	Anstoß (A1200)	03/94	126	Replay
C	Arcade Pool (PC)	05/94	125	Sport
	Arena – The Elder Scrolls (PC)	06/94	28	Rollenspiel
	Arielle, die Meerjungfrau (GB)	08/94	113	Replay
	Armaeth – The Lost Kingdom (PC)	03/94	34	Adventure
	Asterix and Son (PC-CD)	04/94	87	Lernspiel
	Asterix and the Great... (MD)	03/94	27	Jump'n'Run
	Aufschwung Ost (PC)	01/94	92	Management-Sim.
	Award Winners Gold Edit. (AM)	05/94	51	Compilation
	B-Wing (PC)	02/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Backstage (PC)	04/94	53	Adventure
	Batman Animated Series (GB)	02/94	33	Jump'n'Run
*	Battle Isle II (PC)	04/94	22	Strategie
	Battletoads (GG)	08/94	115	Replay
	Beastlord (AM)	01/94	65	Jump'n'Run
*	Beneath a Steel Sky (PC)	04/94	28	Adventure
	Beneath a Steel Sky (AM)	07/94	119	Replay
C	Benefactor (AM)	06/94	125	Jump'n'Run
C	Bioforge (PC)	08/94	124	Adventure
	Blades of Vengeance (MD)	01/94	91	Rollenspiel
	Blake Stone (PC)	03/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Bloodnet (PC)	02/94	28	Rollenspiel
	Bloodstone (PC)	01/94	35	Rollenspiel
	Bob's Bad Day (AM)	02/94	37	Reaktionsspiel
	Breakline (PC)	06/94	29	Reaktionsspiel
	Brian the Lion (A1200)	06/94	30	Jump'n'Run
	Bubba'n'Stix (AM)	05/94	22	Jump'n'Run
	Build & Race B. Racers (PC-CD)	02/94	97	Fahrsimulation
C	Bundesliga Manager Hattrick (AM)	06/94	128	Management-Sim.
*	Bundesliga Manager Hattrick (A1200)	08/94	32	Management-Sim.
	Burning Steel (PC-CD)	08/94	88	Fahrsimulation
	Burning Steel II (PC)	06/94	34	Strategie
	C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	04/94	90	Adventure
	Cannon Fodder (AM)	03/94	62	Reaktionsspiel
	Cardiaxx (AM)	01/94	65	Baller- und Prügelspiel
C	Caribbean Disaster (PC)	08/94	119	Strategie
	Castle Quest (GB)	03/94	59	Strategie
	CDV Win Power Vol. 1 (PC-CD)	06/94	88	Lernspiel
C	Christoph Kolumbus (PC)	02/94	113	Management-Sim.
	Christoph Kolumbus (AM)	04/94	48	Management-Sim.
	Comanche: Over the Edge (PC)	04/94	57	Flugsimulation
	Companions of Xanth (PC)	03/94	30	Adventure
	Conspiracy (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	Corridor 7 (PC)	06/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Corridor 7 (PC)	07/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cosmic Spacehead (MD)	01/94	132	Jump'n'Run
	Cosmic Spacehead (MD)	03/94	53	Jump'n'Run
	Crazy Crack (PC)	03/94	119	Reaktionsspiel
	Crazy Sports Football (AM)	01/94	61	Sport
	Critical Path (PC-CD)	04/94	94	Adventure
	Cybermorph (Jag)	04/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Cyberpunks (AM)	02/94	62	Baller- und Prügelspiel
	Cyberrace (PC)	03/94	32	Baller- und Prügelspiel
C	Cyberwar (PC-CD)	08/94	87	Reaktionsspiel
	D/Generation (PC)	06/94	119	Replay
	Daemonsgate (PC)	05/94	54	Rollenspiel
	Daemonsgate Vol 1 (PC)	07/94	87	Rollenspiel
	Das Dschungelbuch (GG, MS)	03/94	20	Jump'n'Run
	Das Schwarze Auge (PC-CD)	05/94	91	Adventure
	Das Telekommando kehrt z. (PC)	02/94	143	Adventure
*	Day of the Tentacle (PC-CD)	05/94	90	Adventure
*	Death or Glory (AM)	07/94	21	Strategie
	Deep Core (AM)	01/94	58	Jump'n'Run
C	Demolition Man (3DO)	03/94	22	Baller- und Prügelspiel
C	Dennis (PC)	01/94	22	Jump'n'Run
*	Der Clou (A1200)	05/94	26	Strategie-Adventure
*	Der Planer (PC)	04/94	26	Management-Sim.
	Der Planer Extra (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Der Schatz im Silbersee (PC)	02/94	18	Adventure
	Der Trainer (AM)	07/94	30	Sport
	Die goldene Mähne des Samson (PC)	07/94	26	Adventure
C	Die Höhlenwelt (PC)	02/94	112	Adventure
*	Die Siedler (AM)	01/94	66	Management-Sim.
*	Die Siedler (PC)	07/94	117	Replay
	Die verhexte Stadt (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Diggers (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
	Digital Love (PC-CD)	06/94	57	Lernspiel
	Dimo's Quest (PC)	03/94	63	Jump'n'Run
	Discoveries of the Deep (PC)	01/94	88	Fahr- und Flugsim.
	Disposable Hero (AM)	03/94	33	Baller- und Prügelspiel
	Doofus (AM)	03/94	59	Jump'n'Run
	Doofus (PC)	07/94	118	Replay
	Dr. Robotniks M.B. Machine (MD)	07/94	52	Reaktionsspiel
	Dracula (PC)	01/94	24	Adventure
*	Dragon's Revenge (MD)	05/94	23	Automaten-Simulation
	Dragonsphere (PC)	03/94	64	Adventure
	Dragonsphere (PC-CD)	05/94	93	Adventure
C	DSA – Sternenschweif (PC)	07/94	129	Rollenspiel
*	DSA – Sternenschweif (PC)	08/94	16	Rollenspiel
	Duke Nukem II (PC)	03/94	118	Baller- und Prügelspiel
C	Durch die Wüste (PC)	06/94	123	Adventure
	Eagle Eye Mysteries (PC)	08/94	54	Adventure
*	Elite II (PC)	01/94	95	Strategie
	Empire Deluxe (PC)	06/94	27	Strategie
	Entdeckungen der Welt (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Entity (PC)	03/94	101	Jump'n'Run
	Epic Pinball (PC)	02/94	65	Automaten-Simulation
	Equinox (SNES)	08/94	38	Adventure
	Eternal Champions (MD)	08/94	38	Baller- und Prügelspiel
	Evolution Dino-Dudes (Jag)	08/94	114	Replay
	Eye of the Storm (A2000/4000)	07/94	28	Strategie
	F-1 (GG)	04/94	113	Replay
	F-117 A Stealth Fighter (AM)	01/94	129	Replay
C	F-14 Fleet Defender (PC)	05/94	125	Flugsimulation
	F-14 Fleet Defender (PC)	06/94	26	Baller- und Prügelspiel
	F-15 Strike Eagle II (MD)	02/94	119	Replay
	F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	01/94	111	Fahr- und Flugsim.
	Fatman (AM)	01/94	28	Jump'n'Run
	Fatman (A1200)	03/94	126	Replay
	Felix the Cat (GB)	03/94	37	Jump'n'Run
*	FIFA International Soccer (MD)	03/94	55	Sport-Simulation
	Fire & Ice (AM)	03/94	33	Jump'n'Run
	Flying Fingers (PC)	08/94	58	Lernspiel
	Gabriel Knight (PC)	03/94	36	Adventure
*	Gauntlet 4 (MD)	03/94	29	Baller- und Prügelspiel
	Genesia (AM)	01/94	85	Management-Sim.
C	Genesis (AM)	04/94	121	Adventure
*	Goblins 3 (PC)	01/94	30	Adventure
*	Gods (MD)	07/94	118	Replay
	Goof Troop (SNES)	04/94	55	Jump'n'Run
	Halloween Harry (PC)	04/94	58	Jump'n'Run
	Hardcase # 1 (PC-CD)	08/94	89	Management-Sim.
C	Hattrick! (PC)	08/94	121	Sport
	Haunting – St. Polterguy (MD)	02/94	36	Jump'n'Run
C	Heimdall 2 (AM)	04/94	120	Rollenspiel
	Hell Cab (PC)	03/94	99	Adventure
	Hero Quest II (AM)	05/94	52	Rollenspiel
	Hired Guns (AM)	03/94	52	Rollenspiel
	Hyper V-Ball (SNES)	08/94	52	Baller- und PrÅgelspiel
	Hyperdunk (MD)	07/94	28	Sport
	Hyperion (AM)	05/94	30	Reaktionsspiel
	In Extremis (PC)	05/94	57	Baller- und Prügelspiel
	Inca II – Wiracocha (PC-CD)	02/94	92	Adventure
*	Incredible Toons (PC)	02/94	26	Denk- und Knobelspiel
*	Indy Car Racing (PC)	03/94	16	Sport/Rennsimulation
C	Inherit The Earth (PC)	08/94	123	Denk- und Knobelspiel
	Innisbrook/Peeble Beach (PC)	03/94	61	Sport-Simulation
*	Innocent Until Caught (PC)	01/94	36	Adventure
	Iron Helix (PC-CD)	01/94	108	Adventure
C	Ishar III (PC)	06/94	123	Rollenspiel
C	Jagged Alliance (PC)	01/94	133	Strategie
	James Pond 3 (MD)	04/94	112	Replay
	Jim Power (PC)	04/94	34	Baller- und Prügelspiel
*	Jim Power (SNES)	04/94	111	Replay
	John Madden Football (3DO)	08/94	92	Sport
*	Journeyman Project (PC)	03/94	98	Adventure
	Jurassic Park (A500/A1200)	03/94	127	Replay
	Jurassic Park Interactive (3DO)	08/94	92	Baller- und Prügelspiel
*	Kirby's Pinball Land (GB)	05/94	55	Automaten-Simulation
	Krusty's Fun House (PC)	02/94	117	Replay
C	Kyrandia 3 (PC)	08/94	120	Adventure
*	Kyrandia II (PC)	03/94	18	Adventure
	Labyrinth of Time (PC-CD)	02/94	93	Adventure
	Lamborghini Am. Challenge (PC)	07/94	52	Fahrsimulation
	Lands of Lore (PC-CD)	05/94	91	Adventure
*	Lawnmower Man (SNES)	02/94	51	Baller- und Prügelspiel
*	Lawnmower Man (PC-CD)	04/94	20	Jump'n'Run
	Liberation (AM)	06/94	119	Replay
	Litil Divil (PC)	03/94	28	Jump'n'Run
	Lotus II R-E-C-S (MD)	04/94	111	Replay
*	Mad News (PC)	07/94	14	Management-Sim.
	Magic Boy (AM)	02/94	35	Jump'n'Run
*	Magic of Endoria (PC)	06/94	22	Strategie
	Man Enough (PC-CD)	03/94	66	Adventure
	Mario's Time Machine (PC)	03/94	65	Lernspiel
	Master of Orion (PC)	02/94	32	Strategie
	McDonald's Treas. Land Adv. (MD)	08/94	31	Jump'n'Run
C	Mechwarrior 2 - The Clans (PC)	04/94	119	Baller- und Prügelspiel
	Mega Motion (AM)	05/94	56	Denk- und Knobelspiel
	Megarace (PC-CD)	06/94	55	Flugsimulation
*	Mephisto Genius 2.0 (PC)	02/94	27	Strategie
	Metal & Lace (PC)	02/94	34	Reaktionsspiel
*	Microcosm (CD32)	03/94	105	Baller- und Prügelspiel
	Mind Castle (PC)	03/94	64	Lernspiel
*	Mr. Nutz (AM)	02/94	142	Jump'n'Run
	Mr. Nutz (SNES)	05/94	20	Jump'n'Run
*	Myst (PC-CD)	06/94	58	Adventure
	Naughty Ones (AM1200/4000)	05/94	30	Jump'n'Run
	NBA Jam (MD)	05/94	118	Replay
	NBA Jam (SNES)	05/94	34	Sport
	NBA Showdown '94 (MD)	08/94	39	Sport
	NFL Coaches Club Football (PC)	01/94	86	Sport
	Nicky 2 (PC)	02/94	118	Replay
	Nomad (PC)	04/94	50	Strategie
	Normy's Beach Babe-O-Rama (MD)	07/94	34	Jump'n'Run
	Oceans Below (PC-CD)	02/94	96	Lernspiel/Adventure
	Operation Logic Bomb (SNES)	01/94	56	Baller- und Prügelspiel
	Oscar (CD32)	01/94	111	Jump'n'Run
	Oscar (A500, PC, PC-CD)	02/94	121	Replay
*	Oscar (A1200/A4000)	02/94	120	Replay
C	Outpost (PC)	05/94	127	Management-Sim.
	Overkill (A1200)	01/94	29	Baller- und Prügelspiel
C	Overlord D-Day (PC)	03/94	137	Flugsimulation
	Oxyd Magnum (PC)	01/94	62	Denk- und Knobelspiel
	Oxyd Magnum (Amiga)	01/94	130	Replay
	Ozzies Kreativitätszentrum (PC)	07/94	54	Lernspiel
	Pacific Strike (PC)	07/94	24	Flugsimulation
	Perihelion (AM)	06/94	31	Rollenspiel
	Peter Pan (PC)	07/94	56	Lernspiel
C	Pinball Dreams 2 (PC)	07/94	127	Automaten-Simulation
*	Pinball Fantasies (A1200)	01/94	128	Replay
*	Pinball Fantasies (PC)	04/94	110	Replay
C	Pink Panther goes to... (MD)	03/94	135	Jump'n'Run
C	Pinkie (AM)	04/94	121	Jump'n'Run
*	Pirates! Gold (CD32)	05/94	92	Strategie
*	Pizza Connection (AM)	05/94	32	Management-Sim.
C	Pizza Connection (PC)	02/94	114	Management-Sim.
	Plok (SNES)	08/94	51	Jump'n'Run
	Pocky & Rocky (SNES)	07/94	34	Baller- und Prügelspiel
	Police Quest IV (PC)	03/94	54	Adventure
	Pop'n Twinbee – Rainbow... (SNES)	07/94	26	Baller- und Prügelspiel
	Pop'n Twinbee (GB)	08/94	52	Baller- und Prügelspiel
	Power Strike II (GG)	08/94	55	Baller- und Prügelspiel
	Privateer Mission Disk (PC)	06/94	33	Management-Sim.
	Putt Putt g. t.t. Moon (PC-CD)	06/94	87	Lernspiel
	Quantum Gate (PC-CD)	06/94	89	Adventure
	Quest for Glory 4 (PC)	05/94	29	Adventure
	Radtour in der Bretagne (PC)	02/94	65	Lernspiel
	Raiden (Jag)	05/94	35	Baller- und Prügelspiel
	Railway Challenge (PC)	02/94	60	Management-Sim.
	Rainbow Pascal (PC)	07/94	55	Lernspiel
	Rally (PC)	02/94	53	Fahrsimulation
	Ravenloft (PC)	07/94	22	Rollenspiel
*	Rebel Assault (PC-CD)	01/94	14	Action
C	Red Ghost (PC)	06/94	127	Strategie
	Red Hell (PC-CD)	08/94	85	Adventure
*	Return to Zork (PC-CD)	01/94	18	Adventure
*	Reunion (PC)	05/94	31	Management-Sim.
C	Rise of the Robots (PC-CD)	04/94	116	Reaktionsspiel
	Road Rash (GG)	08/94	113	Replay
C	Robinson's Requiem (PC)	03/94	134	Baller- und Prügelspiel
C	Rock'n'Roll Years 50's (PC-CD)	06/94	53	Denk- und Knobelspiel
C	Rüsselsheim (PC)	07/94	128	Management-Sim.

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Rüsselsheim (PC)	08/94	34	Management-Sim.
	Sabre Team (PC)	08/94	115	Replay
*	Sam & Max Hit the Road (PC)	02/94	20	Adventure
*	Sango Fighter (PC)	01/94	105	Baller- und Prügelspiel
*	Scooters Zauberschlo- (PC)	02/94	66	Lernspiel
*	Secret of Mana (SNES)	02/94	59	Adventure
C	Seventh Sword of Manor (PC)	04/94	119	Rollenspiel
	Shadow of Yserbius (PC)	01/94	89	Rollenspiel
	Shadowcaster (PC)	02/94	50	Jump'n'Run
*	Silpheed (MD-CD)	03/94	106	Jump'n'Run
*	Sim City 2000 (PC)	04/94	14	Management-Sim.
*	Simon the Sorcerer (AM)	03/94	124	Replay
C	Simon the Sorcerer 2 (PC)	08/94	120	Adventure
	Skitchin (MD)	07/94	53	Fahrsimulation
	Skyblazer (SNES)	08/94	51	Baller- und Prügelspiel
	Slater and Charlie go... (PC)	02/94	64	Lernspiel
*	Soccer Kid (A1200)	03/94	126	Replay
	Software Manager (AM)	04/94	52	Management-Sim.
	Software Manager (PC)	07/94	120	Replay
*	Sonic 3 (MD)	06/94	14	Jump'n'Run
	Sonic Chaos (MS)	02/94	55	Jump'n'Run
*	Sonic Spinball (MD)	03/94	60	Automaten-Simulation
	Space Hulk (AM)	01/94	129	Replay
*	Space Job (PC)	01/94	54	Strategie-Adventure
	Spaceward Ho! (AM)	06/94	119	Replay
C	Spud Boy (CD32)	06/94	86	Jump'n'Run
	SSN-21 Seawolf (PC)	06/94	35	Flugsimulation
*	Star Trek – 25th Anniversary (A1200)	03/94	125	Replay
*	Star Trek – Judgment Rites (PC)	04/94	18	Adventure
C	Star Trek – Next Gen. (PC)	06/94	122	Adventure
	Stardust (AM)	02/94	61	Baller- und Prügelspiel
	Stimpy's Invention (MD)	07/94	33	Jump'n'Run
	Street Fighter II (PC)	02/94	118	Replay
	Streets of Rage (MS)	08/94	113	Replay
	Striker (SNES)	03/94	56	Sport-Simulation
	Sub-Terrania (MD)	08/94	35	Baller- und Prügelspiel
*	Subwar 2050 (PC)	01/94	68	Flug- und Fahrsim.
*	Super Bomberman (SNES)	02/94	136	Reaktionsspiel
	Super Methane Brothers (AM)	08/94	39	Jump'n'Run
	Super Wing Commander (3DO)	07/94	92	Flugsimulation

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
	Syndicate Data Disk (PC)	03/94	35	Baller- und Prügelspiel
C	System Shock (PC)	07/94	126	Baller- und Prügelspiel
	Tazmania (GB)	03/94	57	Jump'n'Run
*	Tempest 2000 (Jag)	08/94	36	Reaktionsspiel
	Terminator Rampage (PC)	02/94	144	Baller- und Prügelspiel
	Tesserae (PC)	04/94	49	Denk- und Knobelspiel
	The Addams Family (MD)	04/94	112	Replay
	The Battle of Olympus (GB)	01/94	37	Baller- und Prügelspiel
	The C.H.A.O.S. Cont. (PC-CD)	06/94	57	Rollenspiel
	The Challenge of Racer X (PC)	02/94	58	Fahrsimulation
	The Chaos Engine (A1200)	03/94	127	Replay
	The Even More I. Machine (PC)	02/94	29	Strategie
	The Flintstones (SNES)	07/94	31	Baller- und Prügelspiel
	The Geekwad (PC)	01/94	34	Denk- und Knobelspiel
	The Horde (3DO)	06/94	56	Strategie
C	The Incredible Hulk (MD)	08/94	122	Baller- und Prügelspiel
C	The Jungle Book (SNES)	08/94	119	Jump'n'Run
	The Ottifants (MS)	01/94	130	Replay
	The Ottifants (MD)	03/94	125	Replay
*	The Second Samurai (AM)	03/94	26	Jump'n'Run
C	Theme Park (A1200)	06/94	125	Management-Sim.
*	Thunderhawk (MD-CD)	03/94	107	Flug-Simulation
C	Tie Fighter (PC)	04/94	122	Baller- und Prügelspiel
*	Tiny Toon Adventures 2 (GB)	02/94	30	Jump'n'Run
	TMHT – Tournament (MD)	02/94	63	Baller- und Prügelspiel
*	Toe Jam & Earl 2 (MD)	05/94	24	Jump'n'Run
	Top Gear 2 (SNES)	04/94	53	Fahrsimulation
	Total Carnage (A1200)	07/94	50	Baller- und Prügelspiel
	Total Carnage (GB)	07/94	120	Replay
	Total Eclipse (3DO)	05/94	89	Baller- und Prügelspiel
	Tubular Worlds (PC)	08/94	56	Baller- und Prügelspiel
C	Turbo Trax (AM)	05/94	126	Fahrsimulation
	Twisted (3DO)	07/94	93	Denk- und Knobelspiel
C	UFO (PC)	03/94	136	Management-Sim.
*	UFO (PC)	05/94	28	Management-Sim.
*	Ultima VIII – Pagan (PC-CD)	06/94	14	Rollenspiel
	Ultimate Soccer (MS)	08/94	57	Sport
C	Under a Killing Moon (PC)	07/94	88	Adventure
	Uninvited u.a. (PC)	01/94	90	Adventure-Compilation
	Unnecessary Roughness (PC)	06/94	27	Sport

Hit	Titel	Ausg.	S.	Rubrik
C	Urban Strike (MD)	08/94	121	Reaktionsspiel
	Uridium II (AM)	02/94	52	Reaktionsspiel
C	Val d'Isere Championsh. (SNES)	02/94	113	Reaktions-/Sportspiel
	Veediots (SNES)	07/94	32	Jump'n'Run
C	Veltion (PC)	07/94	87	Adventure
	Virtua Racing (MD)	05/94	53	Fahrsimulation
	Virtual Pinball (MD)	01/94	63	Simulation
C	Virus Alert (AM)	06/94	124	Jump'n'Run
	Walls of Rome (PC)	03/94	58	Strategie
	Wario Land (GB)	08/94	33	Jump'n'Run
C	Whale's Voyage II (PC)	08/94	118	Rollenspiel
	Who Killed Sam Rupert (PC-CD)	06/94	83	Denk- und Knobelspiel
	Who Shot Johnny Rock? (PC)	07/94	89	Adventure
	Wild West (PC)	08/94	56	Adventure
	Wing Commander Armada (PC)	08/94	28	Baller- und Prügelspiel
	Winter Olympics (AM)	05/94	119	Replay
	Winter Olympics (PC)	04/94	54	Sport
	Wonder Boy in Monster W. (MS)	01/94	96	Jump'n'Run
	World Cup Soccer (GG)	04/94	55	Sport
*	World Cup Striker (SNES)	05/94	50	Sport
*	World Cup Striker (GB)	05/94	119	Replay
C	World Cup USA '94 (AM)	07/94	126	Sport
	Wrath of the Gods (PC)	07/94	86	Adventure
	XMas Lemmings (PC)	03/94	61	Denk-und Knobelspiel
*	Young Merlin (SNES)	03/94	31	Jump'n'Run
*	Zeppelin (PC)	03/94	24	Management-Sim.
*	Zombies (SNES)	01/94	64	Baller- und Prügelspiel
*	Zool (MD)	04/94	113	Replay
*	Zool 2 (AM)	02/94	24	Jump'n'Run
*	Zool 2 (A1200)	07/94	120	Replay

Legende:
* = Hit/Megahit
C = Coming Soon

A500/1200/4000 = Amiga 500 usw.
AM = Amiga
CD32 = Amiga CD32
GB = Game Boy
GG = Game Gear
Jag = Atari Jaguar
Mac = Apple Macintosh
Mac-CD = Macintosh-CD
MD = Mega Drive
MD-CD = Mega-CD
PC-CD = PC-CD-ROM
MS = Master System
SNES = SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Silvia Dicke (sd), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Dirk Anhof, Andrea Dreisbach, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenz
Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst
Stefan Martin Asef (sma)

Titel
"King of the Dragons", © Virgin

Comics
Matthias Neumann

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenadministration
Anja Seiler, Tel.: (05651) 979612

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Austen, Tel.: (05651) 97 96 12
Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 5651) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (05651) 97 96 12

Anzeigendisposition
Sibylle Biehl, Tel.: (05651) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):
Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb
Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

Bankverbindung
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co.KG,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/97 96-0,
Telefax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 0 56 51/9 29-0,
Telefax: 0 56 51/9 29-141
BTX: 0 56 51 92 9-0001
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h – 19 h):
(0 56 51) 9 29 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW) ISSN 0933-1867





Magic of Endoria (ASM 7/94)

Lösung: Zwerge

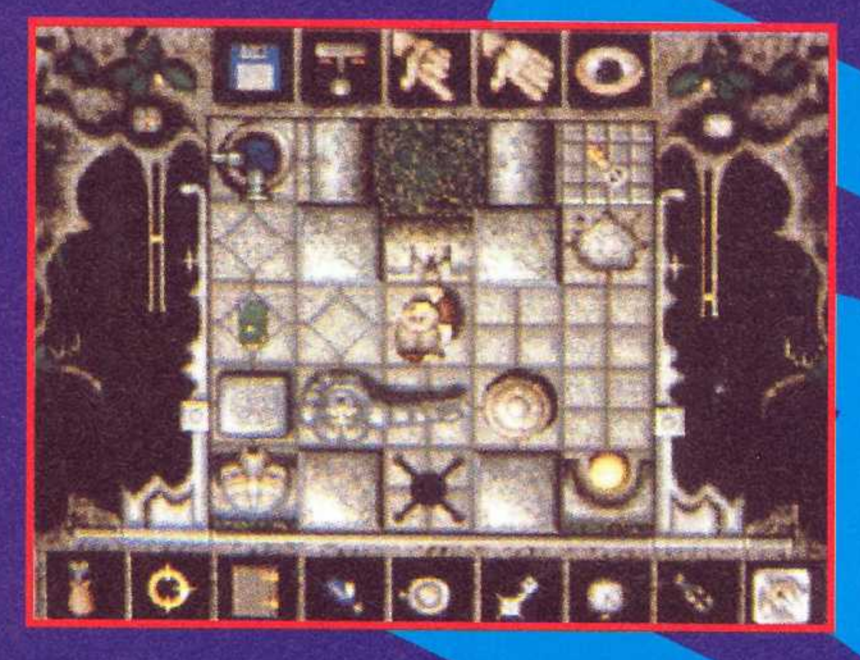
1. Preis: Teilnahme am Live-Rollenspiel:
Sebastian Kamm, 34260 Kaufungen

Gewinner von Sporttaschen "Magic of Endoria"
Christoph Deschau, 38159 Vechelde
Jörg Meckenbier, 66646 Marwingen
Jan Wegener, 21266 Jesteburg

Gewinner von Brettspielen "Magic of Endoria"
Reinhold Berk, 61239 Ober-Mörlen
Christian Reinecke, 21220 Seevetal
Matthias Kaufmann, 87748 Fellheim
Oliver Stampfer, 85368 Moosburg
Uwe Zimmermann, 95486 Eckersdorf
Sebastian Wodarski, 78126 Königsfeld
Sven Börner, 01307 Dresden
Sebastian Böttger, 63801 Kleinostheim
Tilo Sauer, 12321 Berlin
Stefan Haring, 37351 Dingelstädt

Keine Ahnung ...

Stimmt: Wir haben keine Ahnung... – nämlich davon, wie Ihr den nächsten Monat zubringen werdet. Wir jedenfalls werden uns auf neue Games stürzen und herzerfrischende Reviews, Previews und Was-sonst-noch-Views schreiben. Zum Beispiel über:



Valhalla

Schon wieder Wikinger. Nach den Lost Vikings und Heimdall 2 gibt es nun "das erste Sprach-Adventure" für den Amiga – wenn man der Aussage von Vulcan-Software Glauben schenken darf. Zeit für vernünftige Sprachausgabe wird es ja, schließlich verfügt der Amiga von Anfang an über einen qualitativ hochwertigen Sprach-Synthesizer. Lassen wir uns überraschen.



Hokum KA-50

Der neue Heli-Simulator von Virgin wird gerade intensiv von Marcus getestet. Neben gelegentlichen "Ahs" und "Ohs" hört man auch schon mal ein hektisches "Oh nooo!" oder ein langgezogenes "Scheeeei... -benkleister". Es muß also gut sein, das neue Flugsimulationsprogramm für Heimpiloten. Falls Marcus die nächste Landung übersteht, lest Ihr im nächsten Heft mehr.

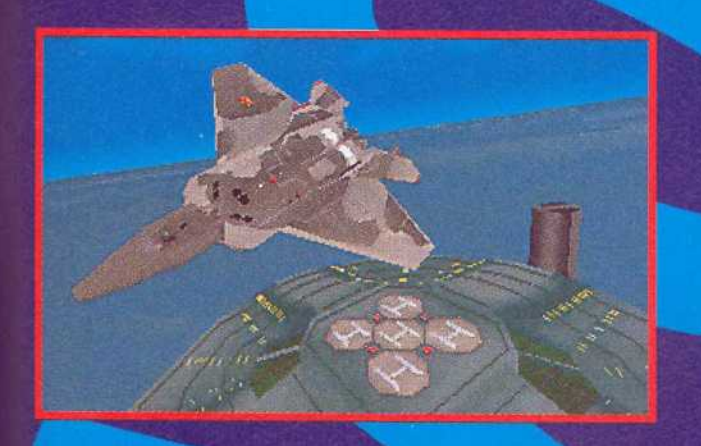
Perry Rhodan

Für die einen steht der Name Perry Rhodan für den Begriff Trivialliteratur schlechthin, für andere bedeutet die gleichnamige Heftserie wöchentlich ein spannendes Abenteuer aus der Zukunft. Was die Perry-Rhodan-Redaktion für die Zukunft plant (ein Film, Brett- und Computer-Spiele waren im Gespräch), das wollten wir herausfinden und haben Autor Arndt Ellmer interviewt.



Iron Angel

In Oceans Hexenküche wurde wieder kräftige Kost gebraut: Ein wenig Inferno, ein Anteil TFX, und schon entstand ein neues Gericht, das PC-CD-ROM-Besitzern gut munden soll. Iron Angel ist ein Flugsimulator, der mit tollen 3D-Effekten und -Animationen glänzen soll. Ob es tatsächlich so ist? Wir werden sehen...





Zu Besuch bei...

Ja, unterwegs waren wir auch wieder. Und zwar bei Trilobyte, die gerade am Nachfolger von The 7th Guest herumwerkeln, Name: The 11th Hour. Was im Spiel passiert, womit Trilobyte sich demnächst ihr Butterbrot verdienen wollen und was die fleißigen Softwarekünstler sonst noch zu sagen haben, darüber berichten wir in der nächsten Ausgabe.

Shareware

Die Verwaltung der Kaufhauskette Woolworth fühlte sich kürzlich bemüßigt, einem Hamburger Nachrichtenmagazin mitzuteilen, daß ihre Waren zwar preiswert, deshalb aber noch lange nicht minderwertig seien. Ähnlich sehen wir es längst: Billig ist keineswegs immer Ramsch, wie der Sharewaremarkt mit vielen tollen Programmen beweist. Deshalb gibt's auch im nächsten Heft einen Überblick der aktuellen Hits.

Das und noch vieles mehr findet Ihr in der ASM 10/94. Also: Nicht vergessen (Knoten ins Ohr...)!

... in der ASM 10/94

Wer ist wo?

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1,02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581) 5006
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49–53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 *(Infoservice: (040) 2 27 09 61)*
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, *(Hotline: (04521) 80 04 44)*
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg, Tel.: (040) 39 15 15, Fax: (040) 39 15 17

30000

ASCON, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
BRAINIAX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.:(05251) 740521, Fax: (05251) 740621
MICROPROSE, MPS SOFTWARE DISTRIBUTION GMBH, Bartholomäusweg 31, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 9464-80, Fax: (05241) 9464-94
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: (0561) 24453, Fax: (0561) 285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375

40000

AD GAMES, Am Falder 4, 40589 Düsseldorf, Tel. (0211) 9750730
ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (02803) 1359, 719 Fax: (02803) 8161
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFCOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42–44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128–132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 9650-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8–10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647
IKARION, Postfach 1760, 52019 Aachen
JOYSOFT, Gotteweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

A3 VERTRIEBS GMBH, Hohenzollernstr. 90, 80796 München, Tel.: (089) 3073333, Fax: (089) 30778876
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

England

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Bergshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

Schweiz

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

»ASM-ABONNEMENTS«

(ASM 9/94)

Hiermit bestelle ich ...

Nur f. EG-Ausland:
USt.-Id.-Nr.:....................................

☐ **ASM** für mindestens 12 Ausgaben (1 Jahrgang) ☐ **ASM** für mindestens 6 Ausgaben (Halbjahresabo)
☐ **ASM-Special** für mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang)
☐ **ASM-Freundschaftswerbung** 12 Ausgaben (Preise s.u.) plus Prämie (☐ Zuzahlung 49,– DM für Magic of Endoria, PC)
(☐ Zuzahlung 35,– DM für Mr. Nutz, Amiga)

Die Prämie wird per Nachnahme verschickt, wenn die Abo-Rechnung beglichen wurde. Die Nachnahmegebühr ist im Preis enthalten.

Inlandpreise: 12 Ausgaben ASM 79,20 DM, 6 Ausgaben ASM 39,60 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 35,– DM
Auslandpreise: 12 Ausgaben ASM 95,50 DM, 6 Ausgaben ASM 47,75 DM, 4 Ausgaben ASM-Special 42,– DM

Lieferanschrift (Hier soll das Abo hin!)

☐ Geschäft ☐ Privat

Vorname, Name

Firma (nur wenn Geschäftsadresse)

Straße, Nr. /Postfach

(Bitte genaue Anschrift angeben!)

Diese Abonnements verlängern sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn sie nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt werden. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Datum, Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Gewünschte Zahlungsweise:

☐ **Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung**

Bankleitzahl

Konto-Nr.

Geldinstitut

☐ **Gegen Rechnung** – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift des Zahlenden (bei Minderjährigen des ges. Vertreters)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 9/94

☐ **U.S.S. Enterprise** (☐ 1701-A, ☐ 1701-D) à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Riesen-Modellbausatz).... à 37,95 DM
☐ **Star-Trek 3-Teile-Set** ..... (Klebemodell).... à 54,95 DM
☐ **Millennium Falcon** .... (Klebemodell).... à 59,95 DM
☐ **Deep-Space-Nine-Station** (Klebemodell)........ à 59,95 DM
☐ **Deep-Space-Nine-Shuttle...** (Klebemodell) ...à 49,95 DM
☐ **X-Wing** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Tie-Fighter** .... (Snap-Modellbausatz) .... à 27,95 DM
☐ **Star-Wars-Destroyer** (Klebemodell)............... à 49,95 DM

CDs

☐ **Star Trek Sound-Effects** .... à 31,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Shades«-CD** .... à 28,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Apidya-Soundtrack«-CD** .... à 24,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »To be on top«-CD** .... à 29,95 DM
☐ **Chris Hülsbecks »Turrican«-CD** .... à 31,95 DM
☐ **Star Trek "The Next Generation"-Soundtrack (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **Star Trek "Original-Soundtrack" (3 CD's)** .... à 34,95 DM
☐ **"Deep Space Nine CD"** .... à 31,95 DM
☐ **Star Trek "The Best of"** .... à 34,95 DM
☐ **Science-Fiction-Soundtracks (4-CD-Box)** .... à 59,95 DM
☐ **Reggae Nights Vol. 2** .... à 29,95 DM
☐ **Bob Dylan, "Greatest Hits"** .... à 21,95 DM
☐ **Sierra-Soundtrack-CD** .... à 29,95 DM

Elektronik

☐ **Aztech-CD-ROM-Laufwerk** .... à 299,00 DM
☐ **CDR 63 min.** .... à 31,90 DM
☐ **Power Sound 1-Lautsprecher** .... à 39,95 DM**!**
☐ **Green 16 Soundkarte** .... à 199,99 DM**!**
☐ **Pro Sonic 16 Soundkarte** .... à 149,00 DM**!**
☐ **Pro Sonic 16 Soundkarte SCSI** .... à 199,00 DM**!**
☐ **Sony Double Speed Laufwerk** .... à 309,00 DM
☐ **SoundWave 32+ SCSI** .... à 559,00 DM
☐ **SoundWave 32** .... à 429,00 DM
☐ **Orchid GameWave 32** .... à 279,00 DM
☐ **Kelvin 64-Bit-Grafikkarte 1 MB** .... à 349,00 DM
☐ **Kelvin 64-Bit-Grafikkarte 2 MB** .... à 459,00 DM

HEFTE

☐ **Das ASM-MEGA-PACK '93** (kompl. Jahrgang 1993) .... à 69,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '92** (kompl. Jahrgang 1992) .... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '91** (1-7, 11, 12) .... à 55,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '90** (kompl. Jahrgang 1990) .... à 60,— DM
☐ **Das ASM-MEGA-PACK '89** (kompl. Jahrgang 1989) .... à 60,— DM
☐ **4er-Pack** (ASM Special Nr. 6, 7, 8, 9) .... à 20,— DM
☐ **folgende ASM/s:** ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ ___/___ **zum Neupreis**

ASM Special Nr. 6 7 8 9 .... **à 7,50 DM** 12 13 15 16 17 19 20 21 23 **à 9,80 DM**

☐ **ASM Extra 1** – 30 Sierra-Lösungen ... **à 14,80 DM** ☐ **ASM Extra 2** – 8 ausführliche SSI-Lösungen .... **à 14,80 DM**

ORDNER & Bücher

☐ **Das neue Computer-Haßbuch** .... 7,50 DM
☐ **Space Rat-Intergalaktisch** .... 7,80 DM
☐ **Space Rat II-Abgefetzt** .... 7,80 DM
☐ **Top Secret Hint Book** .... 7,80 DM
☐ **4er Buch Pack** .... (Haßbuch, Space Rat I+II, Top Secret) 25,— DM
☐ **'66 Game Boy-Spiele** .... (200 Seiten Tips,Facts u. Details) 29,80 DM

Sonstiges

☐ ________________ DM
☐ ________________ DM
☐ ________________ DM

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden brechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

! = Top-Angebot ASM-BAZAR 9/94

GAMES, GAMES, GAMES

☐ **Sensible Soccer (PC)** .... 49,95 DM
☐ **Ringworld (PC)** .... 39,95 DM
☐ **Hexuma** (☐ Amiga, ☐ PC) .... 34,95 DM
☐ **Incredible Machine (PC)** .... 29,95 DM
☐ **YoJoe! (PC)** .... 24,95 DM
☐ **Battlechess 4000 (PC)** .... 34,95 DM
☐ **Buzz Aldrin's Race into Space (PC)** .... 39,95 DM
☐ **Legend of Myra** (☐ PC 3,5") .... à 29,95 DM **!**
☐ **Sim Life** (☐ Amiga, ☐ PC 3,5", ☐ PC Windows 3,5") .... à 37,95 DM **!**
☐ **Ishar II** (☐ PC 3,5", ☐ Amiga) .... à 39,95 DM **!**
☐ **Ecco Quest** (☐ PC 5,25") .... à 39,95 DM **!**
☐ **Ragnarok** (☐ PC 3,5") .... à 34,95 DM **!**
☐ **Battle Isle I** (☐ PC 3,5") .... à 49,95 DM **!**
☐ **Space Quest IV** (☐ PC, 5,25") .... à 39,95 DM **!**
☐ **1990 – Das Spiel zum Superwahljahr 1994** (PC) .... à 59,95 DM **!**
☐ **1990 – Das Spiel zum Superwahljahr 1994** (Amiga) .... à 44,95 DM **!**
☐ **Prehistoric** .... à 29,95 DM **!**
☐ **CD-ROMIX** (☐ Freex ☐ Hardcase ☐ Prime .... à 34,95 DM **!**

NEUE AUDIO-CDS

☐ **2-CDs Terror Temple II** .... à 54,95 DM **!**
☐ **3-CDs The Sounds of Synthesizer** . à 29,95 DM **!**
☐ **Synthesizer Classics** .... à 18,95 DM **!**
☐ **Synthesizer Themes** .... à 18,95 DM **!**
☐ **3-CDs Classic Rock Dreams** .... à 29,95 DM **!**
☐ **Milion Sellers** .... à 18,95 DM **!**
☐ **Synthesizer Popsongs** .... à 18,95 DM **!**
☐ **Zurück in die Vergangenheit** .... à 34,95 DM **!**
☐ **Film & TV Themes Vol. 1** .... à 18,95 DM **!**
☐ **Film & TV Themes Vol. 2** .... à 18,95 DM **!**
☐ **Film & TV Themes Vol. 5** .... à 18,95 DM **!**
☐ **3-CDs Soundt. of Horror Movies** à 49,95 DM **!**
☐ **2-CDs The House of Trance** .... à 5495 DM **!**
☐ **4-CDs Techno-Club** .... à 49,95 DM **!**
☐ **2-CDsSuper Dance 6** .... à 5990 DM **!**
☐ **3-CDs The Mix Collection 1-3** .... à 49,95 DM **!**

T-SHIRTS

☐ **Bitmap Brothers-Shirt** (XL) .... à 28,95 DM **!**
☐ **Electronic Arts-Shirt** (XL) .... à 23,95 DM **!**
☐ **Don't Panic-Shirt** (XL) .... à 23,95 DM **!**
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (Jurassic-Logo) .... à 19,95 DM **!**
☐ **Jurassic-Shirt** (XL) (6 Dinos) .... à 19,95 DM **!**
☐ **Jurassic Sweat-Shirt** (XL) .... à 34,95 DM **!**

+ **Porto/Verpackung** (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM)
bzw. NN-Gebühr (9,00 DM!)

Gesamtbetrag ________ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nachVorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden brechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe Ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)

»KLEINANZEIGENAUFTRAG«

Private Anzeigen: Bis 5 Zeilen 5,– DM, jede weitere Zeile 2,– DM
Geschäftliche Empfehlungen: 10,– DM je angefangene Zeile, zzgl. Mehrwertsteuer
Kreuzen Sie bitte an, in welche Rubrik (s. Karte) Ihre Anzeige gehört, schreiben Sie Ihren Text in die Karte (jedes Kästchen = ein Zeichen, also Buchstabe, Satzzeichen oder Wortzwischenraum). Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck). Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige ☐ **mal** in der nächsterreichbaren »ASM« für
☐ private Zwecke ☐ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Das ist der Text: *(Bitte deutlich in Druckbuchstaben schreiben!)*

☐ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10,– DM zzgl. zum Anzeigenpreis

In dieser Rubrik:
☐ **Biete an** ☐ **Suche** ☐ **Tausch** ☐ **Stellenmarkt/freie Mitarbeit** ☐ Amiga ☐ C64 ☐ ST
☐ Hardware ☐ Hardware ☐ **Verschiedenes** ☐ **Kontakte** ☐ **Clubs** ☐ PC ☐ Konsole ☐ andere
☐ Software ☐ Software

Datum Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»ABONNEMENT«

(Bei Freundschaftswerbung: Lieferadresse für die Prämie)

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, **nicht** ASM-SPECIAL!)

Datum — Unterschrift des Werbers (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»BESTELLKARTE«

☐ Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte.

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

☐ Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
☐ Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum — Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Antwort

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



PRISM LEISURE präsentiert...
SUPERSAMMLUNGEN
zum Superangebotspreis!
HITS FOR SIX
49,95
9 verschiedene Sammlungen
FLIGHT PACK
49,95
für PC 3 oder CD ROM
TRIPLE ACTION
29,95
6 verschiedene Sammlungen
SAMMLUNG-AKTION '94
SONDERPREIS
Super-Sammlungen
Aktion '94
Suchen Sie den Aktionspreisaufkleber bei KARSTADT

Uns fehlen die Worte - Simon nicht!



Simon the Sorcerer ab sofort auf CD ROM. Komplett mit deutscher Sprachausgabe und deutschem Bildschirmtext.

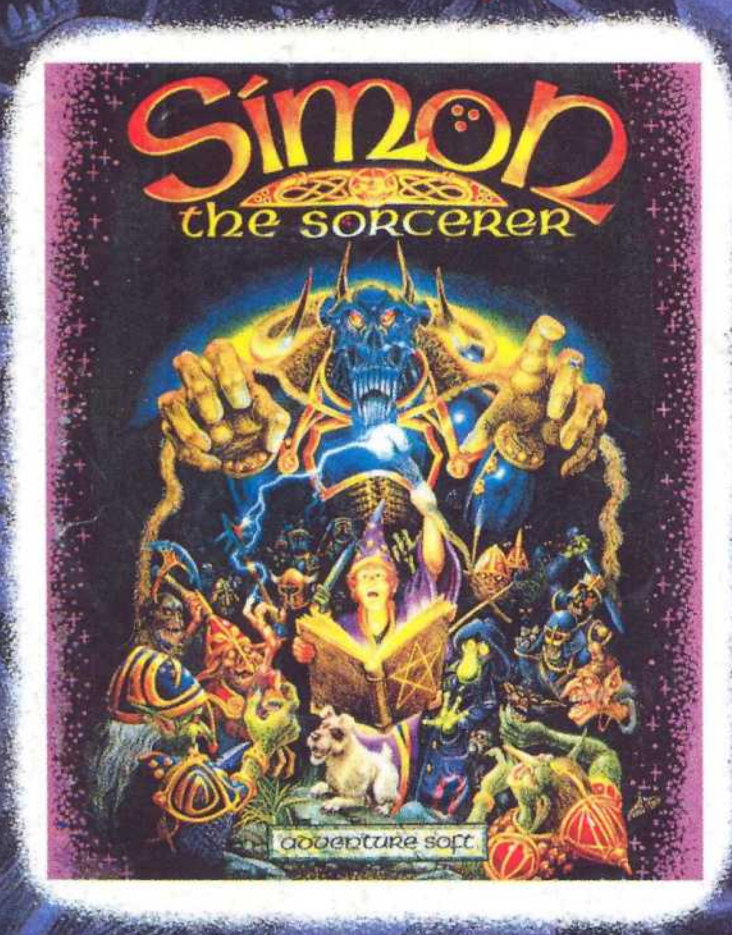
"Die Übersetzung übertrifft das Original noch, da man sich eine gewisse Eigenständigkeit (Dialekte, typisch deutsche Kalauer) bewahrt hat, die manch andere Konvertierung vermissen läßt."
"Die coolen Sprüche und schlagfertigen Antworten erreichen somit spielend Al-Bundy-Klasse."
PC GAMES



"Die hervorragende deutsche Sprachausgabe von SIMON THE SORCERER setzt neue Maßstäbe."
POWERPLAY

Demnächst auf Ihrem Computer - Sordid schlägt zurück. Freuen Sie sich jetzt schon auf Simon 2.





adventure soft

Für PC, Amiga (1MB), Amiga 1200, CD ROM

Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine 06107 - 8081
BOMICO-Hotline-Service!

HotLine: Mo.-Fr. 15[00]-18[00] Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE